GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

ワンダーライフスペシャル

まわる メイド イン ワリオ

mawaru made in wario™

任天堂公式ガイドブック



超天才なオレ様、ワリオが考えた“まわる瞬間アクションゲーム”のすべて!!

Nintendo　小学館

小学館の任天堂公式ガイドブック

ゲームボーイアドバンス

ポケットモンスター エメラルド



200＋2種類のポケモンデータを収録。ポケモン入手・育成情報も満載。バトルフロンティア必勝ガイドも充実の、相性表シール&ポケモンバトルカードe＋つき愛蔵本。

A5判 464ページ 1,000円＋税　ISBN4-09-106187-7

ゲームボーイアドバンス

ファイアーエムブレム 聖魔の光石



ユニット&クラスなどの解説のほか、全シナリオについて詳細バトルマップとともに完全攻略。キャラクター&支援効果一覧ほかのデータ編も充実した、完全版公式本。

A5判 240ページ 1,200円＋税　ISBN4-09-106192-3

ゲームボーイアドバンス

伝説のスタフィー３



1周目と2周目に分けて、全ステージ攻略法を詳細マップとともに解説。全229枚のトレーディングカード（キャラクター）図鑑もついた「スタフィー3」唯一の攻略本。

A5判 224ページ　1,200円＋税　ISBN4-09-106183-4

■大好評発売中!!

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。

http://www.21010.net/

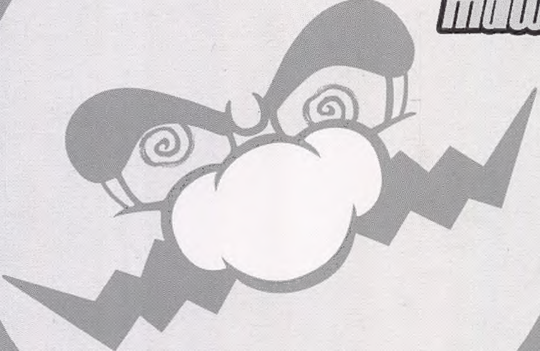
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

WL
ワンダーライフ
スペシャル

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wario™

任天堂公式ガイドブック



超天才なオレ様、ワリオが考えた
“まわる瞬間アクションゲーム”のすべて!!

Nintendo
小学館

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wario™



任天堂公式ガイドブック

小学館

STORY

ガハハ！『まわるメイドインワリオ』の誕生秘話だ!





↑自分の家で寝ていたワリオだったが、起きてからすぐに携帯ゲーム機をプレイ開始。何を遊んでいるのだろう？



↑まるでゲームボーイアドバンスみたいなゲーム機だ。一生懸命隕石をよけているけれど、ミスしてぶつかっちゃった。



↑自分の腕を棚に上げて逆切れ。投げ飛ばしたらゲーム機が壊れちゃった。ゲーム機を投げるのは、危険だからマネしないでね。





↑ワリオは壊れたゲーム機を持って、Dr.クライゴアのところへ行くことにした。バイクに乗ってさっそうと出発だ！

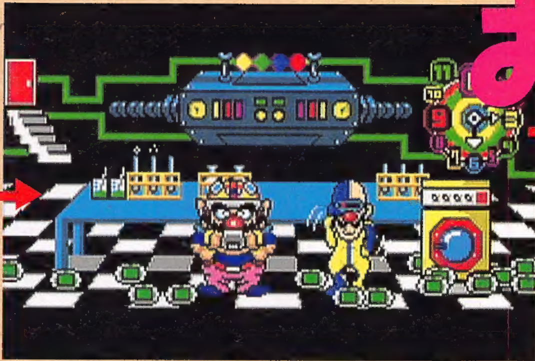


↑修理を頼まれたDr.クライゴアが、壊れたゲーム機を機械の中に放りこんだら、ゲーム機が大量に出てきた。しかも、新型!!

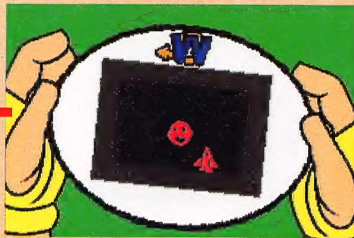


↑あれれ？　この新型ゲーム機にはどこにもボタンが見当たらないぞ？　これじゃ、全然遊べないんじゃないの？

お、おもしろい!



⬆ボタンのないゲーム機を見て不思議がるワリオに、Dr.クライゴアがアドバイス。なんとこのゲーム機は、GBA本体を回して遊ぶという画期的な発明なのだ。とにかく本体を左右に回してみれば、どういうものかわかるらしい。



⬆本体を回転させると、傾けた方向に画面が回ったりする。なるほど、変わっていておもしろい! あっという間にワリオもゲームに熱中しだした。



⬆Dr.クライゴアの研究所に遊びにきたモナとナインボルトも、回して遊ぶ新型ゲームに夢中。よっぽどおもしろいんだね。



⬆そこでワリオはひらめいた。このゲーム機なら、ガッポリ儲けられそうだ! タイトルは『まわるメイドインワリオ』だ!!

ワリオは壊してしまったゲーム機を持って、Dr.クライゴアの研究所を訪ねてみた。修理してもらおうと思っていたら、Dr.クライゴアはわざわざ新型にゲーム機を改造。なんと、ボタンを使わず、本体を回して遊ぶゲームに進化させてしまった! これにはワリオだけでなく、モナやナインボルトもあっという間に夢中に。こんなにおもしろいゲームなら、大ヒットするに違いない! ワリオはこのゲームを使って、ひと儲けすることを考えたのだが、はたして思惑どおりにガッポリと稼げるだろうか?



CONTENTS

もくじ



基本操作

ＧＢＡ本体そのものを回転させて遊ぶという『まわるメイドインワリオ』の、基本操作を覚えよう。

ほとんどボタンを使わない！

一瞬で勝負が決まるプチゲームがたくさん詰まった、ちょっと変わったゲーム『まわるメイドインワリオ』。次々と現れるプチゲームをクリアして、ワリオをはじめとするかわいらしいキャラクターたちのストーリーとゲームを楽しもう。このゲームのいちばんの特徴は、なんといってもその操作方法。ゲームボーイアドバンス本体を回転させて、各プチゲームをクリアしていくようになっている。まずはその操作方法と、各ボタンの役割を覚えておこう。



STARTボタン	本体の電源を入れてゲームを始めるときと、プチゲーム中にポーズをかけるときに使う。ポーズ画面の解除のときもこのボタンを使用する。
Aボタン	メニュー画面で各モードを選択したりするときに使う。一部のプチゲームでも使用する。
Bボタン	メニュー画面やポーズ画面をキャンセルして前の画面に戻ったり、一度見たデモをスキップしたりできる。ハイスコア画面を終わるときにも使用する。
Rボタン	メニュー画面で本体を回したときに動くアイコンを、止めることができる。ガチャコロン用プチゲームで使用することもある。
Lボタン	メニュー画面の下に表示される、プチゲームや「ガチャコロン」の説明メッセージを早送りできる。ガチャコロン用プチゲームで使用することもある。
本体	ほとんどのプチゲームは、ＧＢＡ本体を時計回り、あるいは反時計回りに動かすことで操作する。なお、十字ボタンとSELECTボタンは使用しない。

ゲームを始めてみよう！

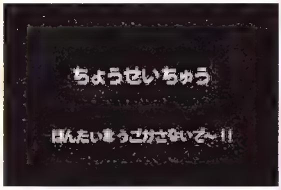
調整するまでちょっと待って！

電源を入れてすぐにSTARTボタンかAボタンを押すと、「ちょうせいちゅう」の画面が出る（本体をまったく動かさなければ表示されない）。このときにカートリッジに内蔵されている回転センサーがリセットされる。しばらくの間は本体をまっすぐに持って動かさないように。



❶任天堂の黄色いロゴ画面になったら、Aボタンを押してみよう。次はタイトル画面になるはずなのだが……。

❷画面の切りかえが早いとこの画面になり、自動的に回転センサーを調整。本体を動かさないようにして少し待とう。



本体の持ち方に気をつけよう

GBA本体を回すという特殊な操作方法が採用されているため、プレイヤー自身がいちばん回しやすい持ち方を見つけることが大切だ。基本的には右の写真のように、本体側面を支えるように持つことをおすすめする。プチゲームの中には本体を極力動かさず、静止に近い状態を保たなければならないものもある。ゲームの内容に合わせ、持ち方を考えよう。



❸両手で本体の両側をしっかりと握るのが基本。瞬間的な判断が要求されるプチゲームをクリアするためには、本体を自由自在に動かすことができなければいけない。

工夫次第で回し方も豊富！

プチゲームに熱中するあまり、本体を左右に傾けてしまわないよう気をつけよう。あわてずにきちんと正確に左右に回すこと（ただし、例外のゲームもある）。また、基本的には両手で回すことをおすすめするが、プチゲームに合わせて持ち方を変えてみるのも有効だ。すばやく大きな回転が必要なときは片手でひねるなど、いろいろな工夫をしてみよう。

◎ 本体を回す



× 本体を傾ける

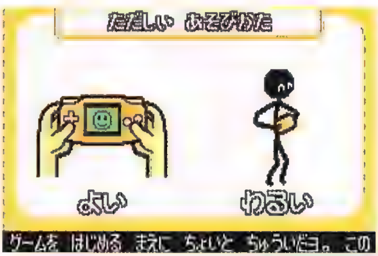


◎ 両手で回す



◎ 片手でひねる





モード解説

「まわるメイドインワリオ」で遊ぶことができる、すべてのモードについて紹介しておこう。

個性的なキャラクターが待っている！

『まわるメイドインワリオ』には、ワリオをはじめとするたくさんのキャラクターが登場する。それぞれのキャラクターごとに異なる「ゲーム」モードが用意されていて、それぞれ出現するプチゲームの操作傾向が少しずつ異なっている。モードごとに気を引きしめて攻略法を見つけ出していこう。



●キャラクターを選ぶことが、そのまま「ゲーム」モードの選択となる。選んだキャラクターによってそれぞれの操作傾向があるので、特徴を見きわめながら攻略を進めよう。

「ゲーム」モード

「ゲーム」モードは本作のメインモード。下の図のように、「ワリオ」からスタートし、1つのキャラクターをクリアすると次のゲームが遊べるようになっている。各キャラクターごとにプチゲームが用意されていて（7～29種類）、中には一定以上の点数を出さなければ出現しないゲームもある。



●各モードのボスをクリアすることで、新たなキャラクターが出現するようになっている。次々に新しい「ゲーム」モードに挑戦してクリアを目指していこう。

キャラクター選択 → ステージ開始 → プチゲームプレイ → ボス戦クリア → 他のキャラクター出現

モード出現の法則

- スタート！
  - ワリオ（クリア）→ モナ（クリア）→ ジミーT.（クリア）→ カット（クリア）→
  - ちょいまぜ（クリア）→ ドリブル（クリア）→ Dr.クライゴア（クリア）→ ワリウォッチ
    - ワリウォッチ 50点以上 → ギリギリ
    - ワリウォッチ クリア →
  - オービュロン（クリア）→ ナインボルト（クリア）→ ワリオマン（クリア）→
  - ごちゃまぜ（25点以上）→ げきむず（25点以上）→ スリリング

この図にはないが、「しゃぎい」というキャラクターのプチゲームもある（P.10参照）。また、「ワリウォッチ」をふつうにクリアすると「オービュロン」が出現する。その後、50点以上でクリアすると、「ギリギリ」が出現する。

ワリオ





❸時間制限を気にしなくていいので、落ち着いてクリアできる。ルールや操作に慣れるために気軽に遊んでみよう。

時間制限のない状態でプチゲームを遊べる。ゲームオーバーになることはないので、本体を回す操作法の練習をしておこう。このモードに出現するプチゲームは、「ワリウォッチ」でも遊ぶことができる。

モナ



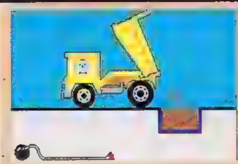


❸バックに流れるナオ コモリの軽快な歌声やリズミカルな画面の動きにつられ、つい大きく回転させがちになる。

本体を小さく回転させるプチゲームを遊べる。激しい回転操作は必要ないので、画面の動きに惑わされることなく、コンパクトに本体を回そう。大きく回しすぎると、逆に失敗してしまうこともあるから注意。

ジミーT.





❸大きな回転が必要、かつ制限時間は「モナ」のモードとあまり変わらない。すばやく大きく本体を回そう。

本体の大きな回転を必要とするプチゲームが遊べる。中には1回転以上回すものもあるので、とっさの判断と大胆な回転を心がけよう。1回転以上の大きな回転に慣れないうちは、クリアが難しいかもしれない。

カット





❸本体の回転がないとはいえ、油断は禁物。瞬時の判断力が試されるので、Aボタンを押す親指に集中しよう。

「カット」のゲームモードでは、Aボタンを使うプチゲームしか出てこない。本体を回す必要がないぶん、じっくり見ながらタイミングよくボタンを押す正確さが求められる。画面上の動きに注目しよう。

ちょいまぜ



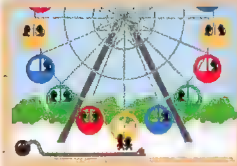


❸「ちょいまぜ」では、出現するプチゲームの種類が多いぶん、判断を間違えやすい。

ジミーT.のパパとママのゲームモード。「モナ」「ジミーT.」「カット」のプチゲームがランダムに出現する。傾向が異なるゲームがまざって出現するため、すばやい判断力が必要。出現するゲームの難易度はLEVEL 2。

ドリブル





❸本体を回してからAボタンを押すプチゲーム。一発勝負なので、回転操作は慎重かつ正確に。

「ドリブル」のモードでは、本体の回転とAボタン操作の両方を要するため、少し複雑だ。回してからAボタンを押すことが多く、目的の位置でぴたりと止めるのも意外と難しい。しっかり脇をしめて回そう。

Dr.クライゴア

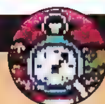


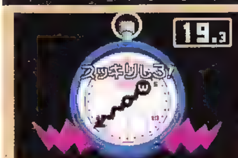


❸基本的に、画面を回して下になった場所に物が落ちる。背景を回して操作するプチゲームと考えてもよい。

本体を回転させて重力を操る複雑なゲームモード。どちらに回すかの判断が難しいので、何度も練習して回転方向を覚えるようにしよう。「回転させた画面の方向に向かって重力が働く」。これが肝心だ。

ワリウォッチ





❸「ワリウォッチ」では制限時間を増やしていけるので、スコアを伸ばしやすい。

「ワリウォッチ」では、1回のゲームプレイを通して20秒という制限時間が設定されている。時間内にどれだけ多くのプチゲームをクリアできるか挑戦しよう。早くクリアすればするほど、ボーナスタイムが加算される。

オービュロン



◎どうさの判断よりも、長時間しっかりと正確に操作することのほうが重要だ。

回転を持続させるプチゲームが収録されている。回転の度合いはまちまちで、なかにはAボタンを使うプチゲームもあり、バラエティーに富んでいる。じっくり考えながらプレイしよう。

ごちゃまぜ



◎すべてのゲームが登場するため、クリア目的を混同しやすい。ゲーム画面が出るまで落ち着いて操作を待とう。

それまで出てきたすべてのプチゲームが、ランダムに登場。獲得点数を競うスコアアタックの要素が強いのが、「ごちゃまぜ」だ。全プチゲームに精通したうえで、すばやくクリア目的を判断しなければならない。

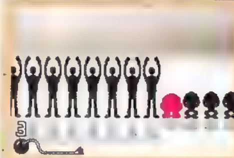
ナインボルト



◎なつかしのファミコン気分で遊べるプチゲームが目白押しのゲームモード。1場面だけなのがもったいない!

ファミコンソフトをプチゲーム化したものを遊べる。見た目こそファミコンゲームだが、『まわるメイドインワリオ』用にアレンジされており、難易度は高め。腕自慢向けのゲームモード。

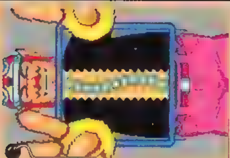
げきむず



◎ゲームスピードが速いので「ごちゃまぜ」で調子を上げてから遊ぶというのも手だ。

「ごちゃまぜ」用にセレクトされたプチゲームなどを、とても速い状態でプレイするモード。プチゲームをクリアしていくことで、さらにゲームスピードが上がっていく。ただし難易度はLEVEL 1のまま。

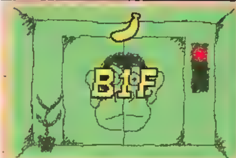
ワリオマン



◎どのプチゲームでも主人公はワリオ。その姿を見るだけでも楽しめるだろう。

ワリオが登場するいろいろなプチゲームを遊べる。ルールもこれまで出現したゲームモードのものが混ざっている。「ワリウォッチ」に出てきたプチゲームも出現する。

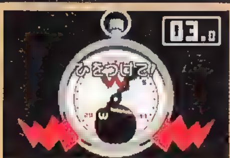
スリリング



◎1回でもミスをしたら、即ゲームオーバーだ。最初から難易度が高いので、気を引きしめて挑戦しよう。

「ごちゃまぜ」とほぼ同じ内容だが、ミスが1回も許されないスリルのあるモード。最初から難易度がLEVEL 3なので非常に難しい。このモードでハイスコアを出すことができればもう一人前だ。

ギリギリ



◎制限時間が短いので、クリア条件の厳しいゲームモードだ。出てくるプチゲームの種類は「ワリウォッチ」と同じ。

基本的なルールや出現するプチゲームは「ワリウォッチ」と同じだが、制限時間が非常に短い。ミスをせずにクリアしていけば制限時間を増やせるので、まずはあせらないことが肝心だ。

しゃぎぃ



◎すばやく判断して本体を回そう。制限時間が短く、条件反射の力が問われるのが「しゃぎぃ」の特徴。

「しゃぎぃ」というキャラクターが出現するのは、「ずかん」モード(P.11参照)で、「ジミーT.」「ちょいませ」「Dr.クライゴア」「オービュロン」「ワリオマン」「ごちゃまぜ」を選択したときに限られる。

「ずかん」モード

「ゲーム」モードで出現したすべてのプチゲームは、「ずかん」モードに登録される。「ずかん」モードでは、選択した1つのプチゲームだけを延々と遊ぶことができる。だから、苦手なプチゲームを克服して、ハイスコアを目指したいと思ったときは、このモードで繰り返し練習しよう。すべてのプチゲームを出現させて「ずかん」をコンプリートするのも楽しいだろう。



⬆「ずかん」に登録されたプチゲームは、4回ミスするまで遊ぶことができる。LEVEL1～3のゲームが繰り返し出現する。



⬅「？」マークは、まだ出現していないゲームがあるという印。



⬅銀の王冠は、すべてのプチゲームを集めた印。合格点を目指そう。



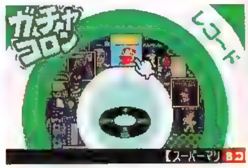
⬅金の王冠は、すべてのプチゲームで合格した印だ！

「ガチャコロン」モード

「ボス」戦のゲームをこなすごとに、下に記したアイテムを1種類ずつ集めることができる。「ガチャコロン」と呼ばれるこれらのアイテムは、7タイプ・全142種類（P.123～参照）。自分が集めたアイテムがすべて保管されているのが「ガチャコロン」モードだ。「ずかん」同様、コンプリートを目指そう。



⬆この画面が出たら、本体を右に回して「ガチャコロン」を入手。



⬆集めたアイテムは「ガチャコロン」モードで遊ぶこともできる。

レコード 再生するとゲーム中の音楽を聴くことができる。本体を回すかAボタンで再生開始、「ナインボルト」ステージをクリアしたあとは、再生中に本体を回すことでスクラッチもできるので試してみよう。Bボタンで選択画面に戻る。

がっき 「リズムハンマー」や「せんす」など、本体を回すと音が出る変わった楽器が集まっている。リズムを刻んだり曲を演奏したりして自由気ままに遊んでみよう。

にんぎょう 「まわるメイドインワリオ」に登場するキャラクターたちの人形が集まっている。本体を回したりAボタンを押したりすることで、いろいろな角度から見られる。ただし、すべてのキャラクターの人形があるわけではない。

ゲームソフト 「ガチャコロン」専用のプチゲームが遊べる。詳しい遊び方はP.115のガチャコロン用プチゲーム編で説明しているので、ハイスコアを目指してみよう。中には、友だちと2人で対戦できるものもある。

じつようひん 「すなどけい」や「じしんけい」など、実用的な機能を備えたアイテムが集まっている。もしかすると暮らしの役に立つかもしれない、便利なアイテムばかりだ。

おもちゃ 本体を回したりAボタンを押したりすることで遊べるおもちゃ。遊んでいるうちに意外な反応をするものもある。いろいろと試して、じっくり遊んでみよう。

そのた おもちゃのような実用品のような、なんともいえないものが集まっている。特に「むかしのでんわ」は「ガチャコロン」で入手した電話番号にかけるのに必要だ。「スタッフ」ではゲームを作った人たちの名前も表示される。

「オプション」モード

「オプション」モードには、いままでのクリア状況の記録をすべて消去する「データクリア」、振動のON/OFFができる「しんどう」、クリアデモを見ることができる「エピローグ」、ポーズ用のボタンを設定できる「ポーズせってい」、そしてタイトル画面に戻る「リターン」がある。



⬅いろいろと設定を変更したり、キャラクターのクリアデモを見たりすることができる。

『まわるメイドインワリオ』の

『まわるメイドインワリオ』に登場するいろいろなキャラクターが大集合。
ワリオに協力（？）する彼らは、今もワリオカンパニーの社員なのかな？



ワリオ

職業
本業は宝探し。今はワリオカンパニーの社長だ。

特技
馬鹿力。大食い。

性格
クールで知的でハンサムだ。何？顔は性格じゃないだって？　性格が顔に表れているのだ。ガハハ！

好きな言葉
ボロ儲け、濡れ手に粟、一攫千金、食べ放題、棚からボタ餅、一石二鳥……。



ワリオマン

謎のヒーロー、ワリオマン！　その正体は謎だらけだが、その鼻、そのヒゲ、そのお腹にはどこかに見覚えが……って、バレバレだね。実は、Dr.クライゴアの作った携帯ゲーム製造機に入ったために、ワリオが変身してしまった姿なのだ！

登場キャラクターだ!!



モナ

職業
高校生。以前はジェラート屋さんだったけど、今はピザ屋さんでアルバイト中。
好きな動物
小さくてカワイイ動物かな。
好きなタイプ
ワイルドな鼻の人。ブツブツしてて毛深くて、テカテカしてる鼻にひかれるなあ。
ひと言
あたし、ピザ屋さんでバイトしてるんだ。遊びにきたらごちそうしてあげる。

みんなで歌おう！
「こちら★モナピザ」

こちら　モナピザ
アツアツ　できたて
愛情をこめて
お届けしますぅ（GO! GO! GO! GO!）
こちら　モナピザ（ボンジョールノ！）
たっぷり　チーズに（ボーノ！）
カリカリ　ピザ生地（モルトボーノ！）
ホッペが落ちるんだ（マンマミーヤ！）
一口食べたなら
どうにも止まらない（1、2、3、GO！）
モナピザ（わたしがてんちょうの）
モナピザ（ジョーでございます）
モナピザ（うまいんだジョー）
モナピザ（うまいんだジョー、だってグフフフ）



ピザ ダイナソー

モナピザの強力ライバル店（自称）。モナが配達に出かけると、決まっていつも妨害をしてくるしつこい人たちだ。……やっぱりお店がはやっていなくてヒマなのかな？

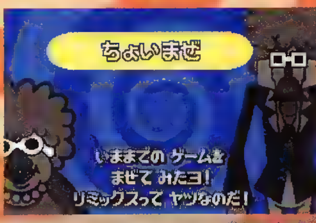


ジミーT.

職業
ダンサー。毎晩踊り明かすのさ。
特技
もちろんダンシングさ。
自慢
このアフロヘアーさ。超coolだろ？　ナイスなアフロに乾杯。
趣味
ケータイメール。メル友にならない？　O.K、coolな着メロをあげるYO！

ジミーのパパとママ

ジミーと似たもの親子のパパとママ。仲よくクラブ　サトーに通い、ダンスとケータイメールに夢中さ。もちろんアフロでキメキメだ！



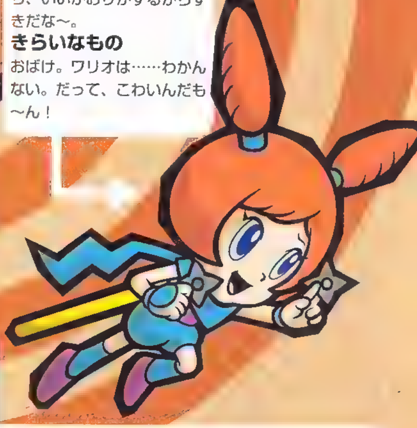
カット

しょくぎょう
ダイヤモンドチティようちえんせい。
とくぎ
しゅりけん。
すきなもの
どうぶつ。カワイイんだもん。あたちはとくにネコがだいすき。
きらいなもの
ふけつなひと。ワリオは……わかんない。だって、くさいんだも～ん！



アナ

しょくぎょう
ダイヤモンドチティようちえんせい。
とくぎ
まきびち。
すきなもの
おはな。おはなってキレイだち、いいかおりがするからすきだな～。
きらいなもの
おばけ。ワリオは……わかんない。だって、こわいんだも～ん！



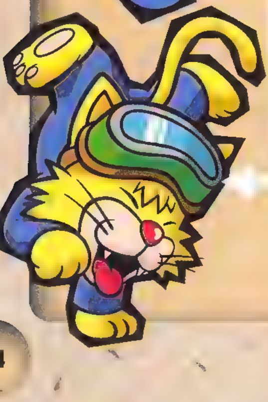


ドリブル

職業
タクシー運転手。ダイヤモンドシティ・タクシー勤務。
特技
もちろん車の運転でっせ。
性格
超スピード狂なんかなあ。飛ばし過ぎよるねんな。よい子はまねせんといてや。
ひと言
わて、実は宇宙にも興味があるんですわ。スピッツはんには内緒やで。

スピッツ

職業
タクシー運転手。ドリブルと同じ。
特技
やっぱり運転やな。乗ってると気持ちええでえ。
性格
おだやかや。相方があんな性格やから、わしがしっかりせんとあかんやろ。
ひと言
ＳＦ小説を読むことや。ドリブルは知らんけど。



Dr.クライゴア

職業
人は科学者というが、実は天才じゃ。
特技
発明じゃ。今回の超おもしろいゲームも発明の一つなんじゃよ。
ひと言
世の中すべてリアルでなければいかん。キミ、わたしの助手をやらんかね。給料もはずむぞ。少し危険かもしれんがね……。





オービュロン

ショクギョウ
宇宙人デス。チキュー征服にキョーミがありマス。
トクギ
アタマをツカウこと。I.Q300デス。チキューではケッコースゴイらしいデス。でも、ニポン語はムズカシいデス。
ヒトコト
ゲームがたくさん売れレバ、チキュー征服デキルト聞きマシタ。キミも買ってくだサイ。



ナインボルト

職業
ダイヤモンドシティ小学校に通ってる。
趣味
ニンテンドーグッズ集め。あと、ＤＪとスケボー。
自慢
ニンテンドーのものなら、昔のおもちゃまで完璧にそろえているよ。キミも一度遊びにきてね。
ひと言
ニンテンドー好きなら誰にも負けないよ。

エイティーンボルト

職業
小学生たい。ダイヤモンドシティ小学校に通っているばい。
趣味
いろんなもんば集めることたい。レコード、ポスター、おもちゃ、もちろんゲームも。
自慢
ニンテンドー好きならおれっちも負けてられんばい。
ひと言
おれっちのコレクション魂がうずうずしてきとるばい！

しゃぎぃ

ナインボルトがどこかから拾ってきたペットだということ以外には、何もわからない謎の生物。でも、ナインボルトのステージに出現しないのは不思議だね。あんまり仲よくないのかな？　もしかすると、もっと大きな秘密があるのかも？



攻略ページの見方

プチゲームごとにデータや攻略法をくわしく解説している

ここでは『まわるメイドインワリオ』に出てくるプチゲームの攻略ページの見方を説明しよう。ページに出てくる順番は、初めてプレイするときに出現する「ゲーム」モードの順になっている。また、その順番は「ずかん」モードでの並び順とも同じだ。さらに、「ガチャコロン」で手に入るプチゲームについても、ゲームに出てくる順番で紹介している。これらを全部読んで、ハイスコアを更新したり、「ずかん」モードで合格点を獲得したりするのに役立てよう。



①プチゲームデータ

プチゲームの名前・ゲームの目的・本体を回転させる場合はその度合い（大・中・小）・「ずかん」モードでの合格点・詳しいルール・操作法がまとめてある。

②プチゲーム攻略法

そのプチゲームの難しいところや、攻略のコツを説明している。ポイントとなるところは写真も載せて詳しく解説してあるので、大いにクリアの参考になるはず。

③レベルについて

プチゲームを重ね、「ボス」ステージをクリアするごとにレベルが上がる（最大でLEVEL 3まで）。レベルごとの難しさや攻略のコツを解説。

●●●「ボス」攻略について●●●

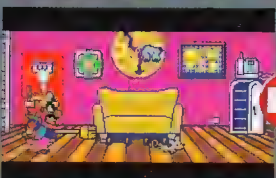
各ゲームモードには、「ボス」として扱われているプチゲームがある。最初にプレイしたとき、ボス戦をクリアするとそのモードのエピローグが始まり、続いて新しいモードとキャラクターが出現するようになっている。

ワリオ編





プロローグ



↑次の冒険に備えて、ワリオは自宅でトレーニング中。珍しく熱心なワリオの目の前を、ネズミがチョロチョロうろつきだした。ワリオも怒り心頭だ！



↑ネズミを追いかけていたときに、たまたま蹴飛ばした目覚し時計が煙突から戻ってきて、ワリオに命中。あれれ、ワリオが時計になっちゃった!?

一生懸命にトレーニングしているワリオの前をネズミのチュータローが横切った。怒ったワリオがホウキ片手に追いかけ回し、捕まえたまではよかったが、蹴飛ばした目覚まし時計が跳ね返って、煙突を通じて戻ってきた。あわれワリオは目覚し時計の下敷きに。時計の中に閉じこめられてしまった！

でんきカミソリ

目的：それ！ ｜ 回転：小

ルール 電気カミソリを動かして、男性のあごに生えているヒゲを全部そり落とせ。

操作 本体の回転で、電気カミソリを左右に動かす。Aボタンは使わない。

あわてず動かし、そり残しをなくせ！

大きくゆっくりと動かしていけば、うまくヒゲを全部そることができる。すばやく動かし、残りをあとからそり直してフォローするのも手だ。



←すばやく動かすとヒゲが少し残ってしまう。ピンポイントでそり残しをねらえ。

同ゲームはP.72にも！



↑ダンディーな男の人のヒゲをそってあげよう。ゆっくり電気カミソリを動かせばクリア確実。

ネコじゃらし

目的：じゃらせ！ ｜ 回転：[illegible]

ルール ネコじゃらしを左右にすばやく振って、目の前にいるネコをおびき寄せてじゃれつかせる。

操作 本体の回転で、ネコじゃらしを左右に振る。Aボタンは使わない。

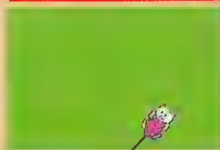
激しい動きでネコをおびき寄せろ！

激しく小さく本体を左右に動かし、ネコを引き寄せよう。時間制限がないので、ゆっくり動かすのも一興。せっかくだから試してみよう。



←ゆっくり動かしてじわじわと近づいてくるネコの姿を見て楽しむこともできる。

同ゲームはP.72にも！



↑すばやく本体を左右交互に5回ほど回せば、あっという間にネコが飛びついてクリアできる。

まほうビーム

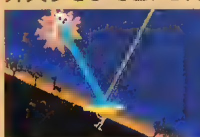
目的：ビームをあてろ！ ｜ 回転：[illegible]

ルール 鏡の角度を変えて、空から照射されているビームを反射。飛んでいるアクマに当て続けて昇天させる。

操作 本体の回転で鏡の向きを変え、ビームを反射する角度を調節する。Aボタンは使わない。

角度を調節して、アクマにビームを当てろ！

ビームの反射を見ながら鏡を動かせば、わけなくアクマに当てられる。そのままの姿勢を保って、アクマが昇天するまでビームを当て続けよう。



←本体の動きをピタリと止める練習にいいプチゲームだ。手のブレに注意しよう。

同ゲームはP.72にも！



↑天から降り注ぐビームを鏡で反射。アクマに約2秒ほどビームを当て続けると昇天する。

フードファイター

目的：ぜんぶたべろ！ ｜ 回転：[illegible]

ルール フードファイターの腕を動かして目の前の皿の上の食べ物を取り、口まで全部運ぶ。

操作 本体を左右に回して、腕を動かす。Aボタンは使わない。

すばやく動かして食べ物を口に運べ！

皿に乗った食べ物を手に取り、口まで運ぶだけ。食べ物は2個しかないので、せっせと運び続ければ簡単にクリアできる。



←皿の上に現れる食べ物はランダム。どんな食べ物でも攻略法に変わりはない。

同ゲームはP.73にも！



↑食べ物を取り、口まで運ぼう。2個しかないので口が開くのを待つことなく、運んでしまえ！

ワイパー

目的：きれいにしろ！　回転：中

ルール 車のワイパーを左右に動かして、フロントガラスの曇った部分をきれいに磨く。

操作 本体の回転でワイパーを左右に動かし、窓をふく。Aボタンは使わない。

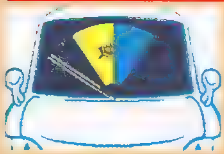
大きめに回してガラス全体を磨け！

一見、磨く範囲は狭いが、ワイパーを動かすためには意外と大きな回転が必要となる。目いっぱい本体を左右に回して窓ガラス全体を磨こう。



⊖全部磨いたはずなのにクリアできないというときは、縁を磨き残しているはず。

同ゲームはP.73にも！



⊕ワイパーの動きは本体の動きといっしょ。大きめに本体を動かして磨き残しがないように。

デストロイヤー

目的：5コこわせ！　回転：小

ルール 歩いていく巨大な人物の向きを変え、木や家などの障害物を体当たりで5つ壊す。

操作 本体を左右に回して、常に前進する人物の進行方向を変える。Aボタンは使わない。

左右どちらか一方に狙いを絞って破壊！

左右に分かれて障害物が出てくると、すべてに対応するのは難しい。画面の左右半分のどちらか一方に狙いを絞って歩かせよう。



⊖すばやく大きく本体を回せば、離れた場所に出た障害物に対処できなくもない。

同ゲームはP.73にも！



⊕小さめに方向変更をするので、本体を心持ち大きめに回したほうが動きやすくなる。

バネ

目的：つぼを割れ！　回転：小

ルール 上下に動かした手の反動でバネを伸ばして重りを当て、下に置いてある2つのつぼを割る。

操作 本体の回転で、手を上下に振ってバネを[illegible]伸ばす。Aボタンは使わない。

激しく長めに動かしてバネを伸ばせ！

時間制限がないとはいえ、ボス戦だけあってすばやく動かさないことにはクリアも困難。本体を激しく左右に回せば、反動でバネを伸ばせる。



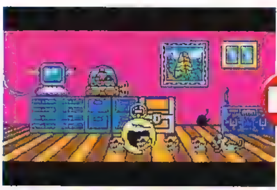
⊖ゆっくり動かしている限り、いつまでたってもバネが伸びず、つぼを割れない。

同ゲームはP.79にも！



⊕思いっ切りすばやく動かせば、1回だけでもつぼを割れる。しかし、相当の勢いが必要。

◎エピローグ



⊕目覚し時計の中からワリオが出てきたぞ。でも、なぜか小さくなって4人に分裂している。立場逆転、ワリオがネズミに追いかけ回されるハメに！



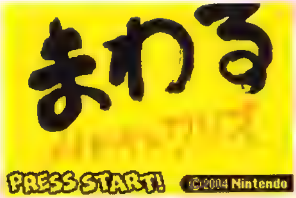
⊕なんとか元に戻ったワリオ。またまた蹴飛ばした目覚し時計がネズミにクリティカルヒット！　今度はネズミが目覚し時計に閉じこめられましたとさ。

目覚し時計から出てきたものの、体がすっかり小さくなってしまったワリオ。しかも、4人に増えている！　チュータローに追い回され、やっとのことで時計の中に戻ると、ワリオが元の大きさに。わんぱくネズミも目覚し時計に当たって閉じこめられた！　メデタシメデタシ、だね。

タイトル画面の秘密

なんとなく飛ばしがちなタイトル画面。実は、ここにもちょっとした遊びが隠されている。まずは、タイトル画面にしたまま何もせずじっと待っていよう。すると、ヒゲを羽ばたかせた大きな鼻がどこからともなく飛んでくる。また、タイトル画面でも本体を回してみよう。タイトルのゲーム名が変化するのだ！





⬆これが『まわるメイドインワリオ』の通常のタイトル画面。この画面には、いろいろな秘密が隠されている。



⬆じっと待っていると、鼻が飛んできた。ちょくちょく本体を回して、デモ画面にならないようにするといっぱい集まるぞ。



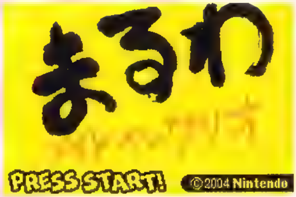
回すと…



⬆回したときの変化その1。タイトルが『こまるメイドインワリオ』に。そんなこといわれても、こっちが困る。



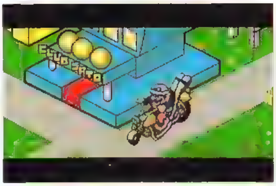
⬆回したときの変化その2。タイトルが『るるるメイドインワリオ』に変化する。もう、わけわかんない！

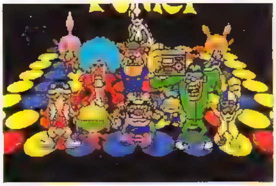


⬆回したときの変化その3。タイトルが『まるわメイドインワリオ』に。ほかに『まるるメイドインワリオ』なんかも。

最後はクラブ サトーに集合

それぞれのゲームモードをクリアしてエピローグを見たあと、最後にそのモードのキャラクターがクラブ サトーにやってくる。新たなモードをクリアするごとに、どんどん増えていくのだ。ナインボルトのモードをクリアすると、全員そろったことになる。


⬆クリア後にみんながやってくる先の建物は、ジミーT.がイベントを開いていた、あのクラブ サトー！


⬆クリアするほどクラブに人が集まってくる。全員集合しているかな？　みんなで踊って、仲よくノリノリだ！

モナ編

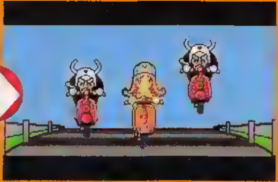




◎プロローグ



[illegible]



[illegible]

[illegible]

でんしゲーム

目的 よけろ！ 回転 小 10点合格

ルール　ハンドルを左右に回して、宇宙船を動かし、前方から迫ってくる隕石をよける。隕石に当たってしまうとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、宇宙船のハンドルを左右に回す。Aボタンは使わない。

最初に見えた隕石に合わせすばやくハンドルを回せ！

LEVEL1とLEVEL2では最初に見えた隕石をよけるようにハンドルを動かし、次の隕石が登場するときにはすき間をぬうように動く。LEVEL3では最初に見えた隕石をよけようとすると、あとから来た隕石にぶつかってしまう。最初の隕石の真下に移動し、あとの隕石をやりすごそう。



↑最初の隕石をよけるときは、次の隕石の動きに備えて画面中央よりに移動しておこう。



←隕石と隕石の間を通り過ぎるときは、大きめに回転させると比較的やりやすい。



←LEVEL3では、あとから来る高速の隕石を先によけることになる。

LEVEL1



↑小さな隕石が3つ飛んでくる。隙間が大きい。

LEVEL2



↑小さな隕石が2つのあとに、巨大な隕石が1つ近づく。

LEVEL3



↑遅い隕石が飛んできたあとで、速い隕石が飛んでくる。

ドッジ

目的 よけろ！ 回転 中 15点合格

ルール　画面の中央に立っているキャラクターの体を動かして、飛んでくるボールをよける。ボールに当たってしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、体を左右に動かす。Aボタンは使わない。

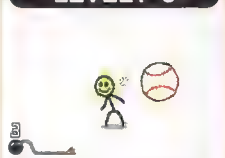
ボールが見えた瞬間に反対側にかわせ

頭を中央にした姿勢で待ち、画面に注目。ボールが見えたら、即反対側に本体を回そう。LEVEL2以降は、よけたあとも画面を見続けること。



←最初に大きく動かしすぎると、反対側に飛んできたときによけにくくなる。

LEVEL1~3



飛んでくるボールの数が変わる。LEVEL1だと1個、LEVEL2だと2個、LEVEL3では3個。

バランスとり

目的 おとすな！ 回転 中 10点合格

ルール　手を動かしてバランスをとり、不安定な状態で立っているものを落とさないようにする。そのものが倒れてしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、手を左右に動かしてバランスをとる。Aボタンは使わない。

画面端に行かないよう微妙な動きでバランス維持

指先のものが倒れそうな方向に、少しずつ本体を回して、落とさないようにしよう。倒れそうになったら少し速めのスピードで回すようにする。



←画面端まで行ってしまうと、もうどうしようもない。制限時間まで粘ろう。

LEVEL1~3



指の先に乗せているものが変わる。LEVEL1は傘、LEVEL2はブーメラン、LEVEL3は鉛筆。

マイメモリー

目的：[illegible] 回数：[illegible] 20点合格

ルール：頭を動かして、吹きかける息の向きを変え、目の前に置いてあるろうそくの火を吹き消す。火が消えないとミスとなる。

操作：本体を回転して、頭を左右に振る。Aボタンは使わない。

先に端まで動かして、ぐるりと残りを吹き消す

最初は何も考えずに、左右どちらかの端に頭を向けよう。あとは少しゆっくりめに反対側に動かせば、消し残しもなくなるはずだ。



◆本数が多くても、消すのにかかる時間はあまり変わらない。落ち着いて動かそう。

LEVEL1~3



ろうそくの本数が変化。LEVEL1は3本、LEVEL2は5本、LEVEL3では16本と増えていく。

リフティング

目的：けって！ 回数：[illegible] 10点合格

ルール：ボールを足に当てて、サッカーのリフティングをする。タイミングがずれて、地面にボールが落ちてしまうとミスとなる。

操作：本体の回転で、左右の足を上げ下げする。Aボタンは使わない。

落ちてくるボールの位置に足を上げておく

ボールが落ちてくる瞬間に合わせて蹴り返す必要はない。ボールの動きを見ておき、先に足を上げておくだけで蹴り返すことができる。



◆LEVEL3では、画面外に消える瞬間の飛び方で、どっちから落ちるか判断可能。

LEVEL1~3



LEVEL2だと同じ方向に落ちることも。LEVEL3では蹴り上げたボールが画面外から落下。

じんこうえいせい

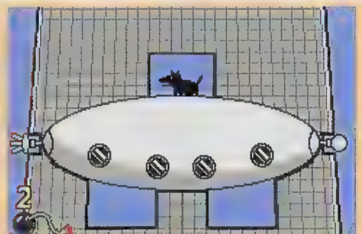
目的：[illegible] 回数：[illegible] 20点合格

ルール：左右に移動して、回転する壁の穴をくぐりぬける。穴の空いていない場所にポチが引っかかってしまうとミスとなる。

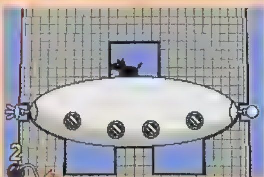
操作：本体の回転で、ポチを左右の安全な場所へ動かす。Aボタンは使わない。

基本の動きは左から真ん中機械的に動こう

ポチが通りぬけられる穴を見きわめ、安全な場所へと移動しよう。壁が迫ってくるのであわててしまいがちだが、レベルが上がっても左、真ん中の順に動いていればかわすことができることを覚えておこう。規則的な動きを繰り返すことがクリアへの近道だ。



◆LEVEL1は1回よけるだけ。でも、真ん中に戻るくせをつけておいたほうが、上達しやすい。

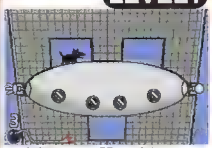


◆LEVEL2では、一度通りぬけても安心せずに、中央へ戻ること。



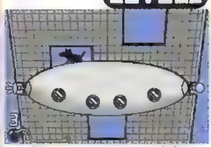
◆中央に移動する習慣をつければ、LEVEL3でもぶつかりにくい。

LEVEL1



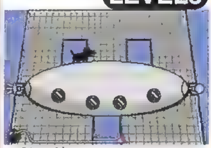
◆左右にある穴を1回だけくぐりぬければOK。

LEVEL2



◆2回くぐりぬける。左右のどちらかしか通れない場合も。

LEVEL3



◆窓が細くなっているので、正確な動きが必要だ。

アイロン

目的：アイロンかけ！ ｜ 回転：中 　**10点合格**

ルール アイロンを動かして、シャツのしわをすべて伸ばしてきれいにする。しわを伸ばしきることができないとミスとなる。

操作 本体の回転で、アイロンの向きを変える。Aボタンは使わない。

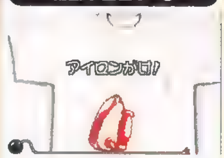
ひと筆書きの要領で、動く距離は短く！

一度でもしわを通り過ぎてしまうと、方向転換に時間がかかりすぎるのでピンチ。すべてのしわを1回で消せる進路を考えてアイロンを動かせ。



⊖しわを伸ばすときはしわの真ん中を通るように。端のほうだとしわが消えない。

LEVEL1~3



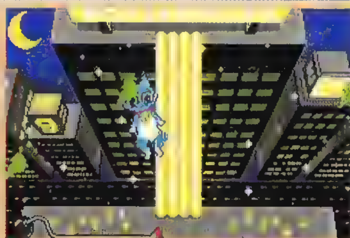
シャツのしわの数が増えていく。LEVEL1だと1つ。LEVEL2だと2つ、LEVEL3では3つ。

キャットウォーク

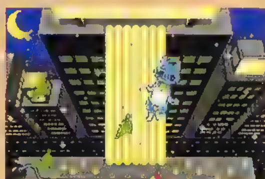
目的：わたれ！ ｜ 回転：中 　**15点合格**

ルール 風で吹き飛ばされそうなニャンコを、左右に動かしてまっすぐ進ませる。足場の橋から落ちてしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、ニャンコを左右に動かす。Aボタンは使わない。



⊕放っておくと、風に流されてニャンコが橋から落ちてしまう。ニャンコの体を傾けよう。



⊖傾けすぎると、反対側に倒れてしまうことに。傾け具合は控えめにしよう。



⊖このくらいの角度を維持しておけば、本体を動かさなくてもまっすぐ進める。

LEVEL1



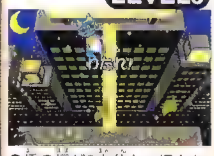
⊕橋が広め。丸太7本分なので動きに余裕がある。

LEVEL2



⊕橋が少し狭くなり、丸太4本分の幅に。少し難しい。

LEVEL3



⊕橋の幅が2本分と、ほとんど動きに余裕が持てない。

風に体を任せるように ニャンコを傾ける

横から風が吹いてくるので、その方向に向けて本体を回そう。回しすぎるとすぐに橋から落ちるので、回転は小さめに。ただし、画面端にニャンコが近づきすぎてしまった場合だけは別。このときは、一瞬だけ大きく反対側に本体を回して、ニャンコを橋の中央に戻したほうがいい。

たまのり

目的：おちるな！ ｜ 回転：大 　**10点合格**

ルール 転がる玉に乗ったニャンコを左右に動かし、水に落ちないようにバランスをとる。玉から落ちてしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、ニャンコを左右に動かす。Aボタンは使わない。

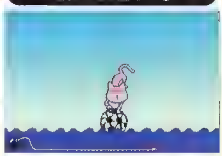
落ちそうな方向の反対側に大きくすばやく動く

「モナ」のステージにしては大きめの回転が必要。ニャンコが落ちそうな方向の反対側にすばやく本体を回し、移動を間に合わせよう。



⊖頂点付近にいる場合は、小さめの回転で微調整すれば、乗り続けられる。

LEVEL1~3



LEVEL1では樽、LEVEL2ではタイヤ、LEVEL3はサッカーボールと、乗っているものが変化。

ちっちゃいがいてん

しなるカタナ

目的：きれ！／あかはダメ！　回転：中　20点合格

ルール　刀を動かして、丸いものだけを狙って斬る。画面上にある赤いものを1つでも斬ってしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、刀を左右に振る。Aボタンは使わない。

刀をすばやく動かして丸いものだけを斬る

すばやく大きめの回転で刀を左右に動かせば、画面上の丸いものを一度でほとんどすべて斬ることができる。LEVEL2の場合は、一度全部斬ったあとにも落ちてくるのでそれに備えて集中。LEVEL3では、丸いものと赤いものの位置関係を確認してからじっくり動いて斬ろう。



LEVEL1では、細かく動き回って何度も斬るよりも、大きく本体を回して一度に斬るほうがよい。



LEVEL2で一度丸いものを斬ったら、刀を中央に戻して最後の1個を待つ。



LEVEL3では、赤いものが通り過ぎるときにゆっくりと回転させる。

LEVEL1



一度に丸いものが降ってくるので、斬りやすい。

LEVEL2



最初の丸いものを斬ったあと、もう1つだけ降ってくる。

LEVEL3



赤いものが混じっている。丸いものは1つだけだ。

むしめがねとたいよう

目的：こがせ！　回転：[illegible]　10点合格

ルール　虫めがねで一点に光を集めて、紙を焦がす。制限時間内に光を集めて焦がすことができないとミスとなってしまう。

操作　本体の回転で、持っている虫めがねと紙の距離を調節する。Aボタンは使わない。

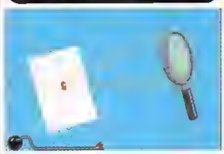
黒い点に注目して光が集まるように動かす

黒い点だけに光が当たるよう絞りこめば、紙が焦げる。瞬間的に焦げるわけではないので、早めに焦点を絞って焦げだすまで距離を保とう。



いったんすばやく距離を離してから、じっくり落ち着いて調節するとよい。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに、紙を焦がすのに必要な距離が長くなって、大きな回転が必要になる。

ババぬき

目的：ババをひかせる！　回転：[illegible]　15点合格

ルール　手札を動かして、相手がババを引くようにタイミングを合わせる。ババ以外の札を引かれてしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、手札を左右に動かす。Aボタンは使わない。

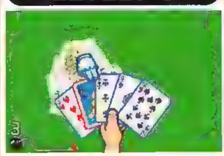
相手の手の動きに合わせてババを微調整

正面にババが来るよう本体を回そう。LEVEL3では左右に揺れながら手が近づいてくるので、動きを読んで細かく回して札を微調整。



端にババがあるときはチャンス。正面に来るように本体を大きく回すだけだ。

LEVEL1~3



LEVEL 1では3枚、2では5枚にカードが増え、3で相手の手が横に揺れながら近づく。

アメリカンドライブ

目的：ぶつかるな！ | 回転：[illegible] | 10点合格

ルール　車を左右に動かして、近づいてくるさまざまな障害物をかわしていく。車が障害物に接触してしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、車を左右に動かす。Aボタンは使わない。



↑LEVEL1でたまに登場する花は、あわててよける必要はない。ひいても大丈夫だ。

恐竜と青い車の場合でよけ方を変えよう

LEVEL1の恐竜は動かないので、安心してかわせる。LEVEL2の青い車は大きく動くことがあるので、見きわめてからよける。LEVEL3では恐竜より遠いほうの道の端を通るようにして、恐竜が転がってきても大丈夫なようにしよう。また、LEVEL3では2回よけなければならない。

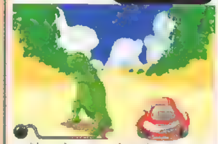


→道の端にいる車は、反対側に移動することが多い。真うしろで動きを見よう。



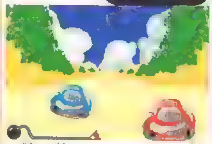
→LEVEL3の転がる恐竜は、真ん中より少しずれた場所にいることが多い。

LEVEL1



↑道の真ん中に恐竜がいてじゃま。恐竜は動かない。

LEVEL2



↑青い車がじゃまをする。動くのでやっかい。

LEVEL3



↑恐竜が道の真ん中に転んでじゃますることも。

ミシン

目的：ぬって | 回転：[illegible] | 10点合格

ルール　ミシンの針が赤い部分からはみ出さないように、布を動かす。ぬい目が指定された範囲からそれてしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、ミシンの台に置いてある布を左右に回して、ぬう位置を調節する。

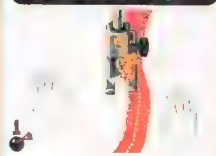
曲がるときはコーナーリングのようにぬえ

レースゲームの要領で、赤い布の上をぬっていけばよい。糸の部分を通ろうなどとは考えず、最短距離で曲がれる進路でぬおう。



←LEVEL3では急な曲がり角が続く。大きくすばやく回し、はみ出さないこと。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、布の曲がる角度が急になっていき、針がはみ出しやすくなる。

マラソンランナー

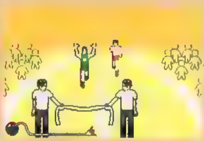
目的：1位に[illegible]させる | 回転：[illegible] | 15点合格

ルール　画面の奥からトラックを走ってくる1位のランナーの前に、テープを移動させる。1位のランナーがテープをきれないとミスとなる。

操作　本体の回転で、ゴールテープを左右に移動する。Aボタンは使わない。

選手が手を上げてからが勝負どころ

LEVEL2以降では選手が転ぶようになり、先行している人に合わせようとすると惑わされる。腕を上げた選手が1位になることを覚えておこう。



←選手が転びまくるので、腕が上がるのを見るまでは真ん中で待機しておこう。

LEVEL1~3



LEVEL1は選手が2人。LEVEL2では転ぶようになり、LEVEL3では選手が3人に増える。

シンクロ

目的：ぶつかるな！　回転：中　10点合格

ルール　シンクロナイズドスイミングの演技のように、タイミングを合わせて足を動かす。演技中に他の選手に接触してしまうとミスとなる。

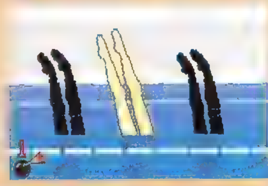
操作　本体を回転させることで、選手の足を左右に動かす

両脇の2人の足先を見て倒れる方向を予測する

始まったら両脇の2人の足に注目しよう。倒れる直前に指先が曲がり、その方向で足の倒れる方向がわかる。体が倒れる方向を確認しておき、あとはタイミングを合わせてぶつからないように倒れこもう。回転をゆっくりめにして、距離を保ちながら倒れるようにするとよい。


LEVEL1では足が1回倒れこんだら、もう動かない。これだけでクリアとなるので楽。


LEVEL2では、倒れこんだあと、反対側に戻る。油断せずに、動こう。


LEVEL3でも戻る動作がある。足が長くぶつかりやすいので、慎重に。

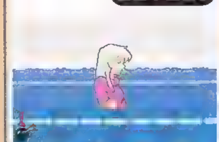
LEVEL1


両脇の2人より足が短め。正体は太った子どもだ。

LEVEL2


足の長さが両脇の2人と同じ。正体はハゲたおっさん。

LEVEL3


両脇の2人より足が長い。正体はセーターのお姉さん。

スパイ

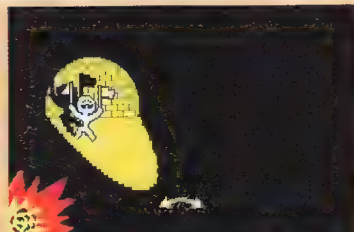
目的：やつを追え！　回転：中　15点合格

ルール　スパイを暗闇に逃がさないように、スポットライトを当て続ける。光の外に逃げられてしまうとミスとなる。

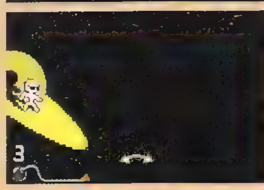
操作　本体の回転で、スポットライトを左右に動かす。ボタンは使わない！

スパイの動きに合わせてライトで追いかけ続ける

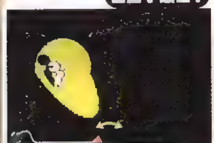
基本的にはスパイが見えなくならないように、動きに合わせてライトを傾けるだけ。ただし、LEVEL3よりもLEVEL2のほうがトリッキー。スパイが突然反対側に移動して見失うことがある。対応策として、ライトの端ギリギリにスパイがくるように捉え続けるのがおすすめだ。


本体の回転を左右に微調整しながら、スパイをライトで追いかけ続けよう。それが基本。


LEVEL2では、ライトの真ん中に捉えていると、逃げられることも。


LEVEL3では左右に大きく動かしてスパイを見つけてから追いかけること。

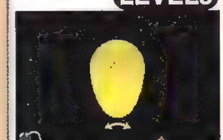
LEVEL1


スパイの動きが単純。ライトで追い続けやすい。

LEVEL2


スパイの動きが細かく、行ったり来たりする。

LEVEL3


最初はライトの中にスパイの姿が見えない。探し出そう。

スカイミッション

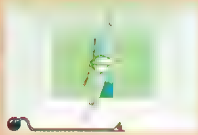
目的：くぐれ！ | 回転：中 | 20点合格

ルール 高速で飛行する機体を傾けて、壁にあるわずかなすき間を通りぬける。飛行機が壁に接触してしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、機体を左右に傾ける。Aボタンは使わない。

すき間に角度を合わせたら本体を固定

すき間に合わせて機体を傾け、壁を通りぬければクリア。角度を合わせたら完全に通りぬけるまで、本体をしっかりと固定すること。



⊖壁までは意外と距離があるので、スピードが上がっても対応しやすい。

LEVEL1~3



LEVELが上がるほど、壁のすき間が狭くなって通りぬけにくくなる。

しょくじ

目的：食べさせて！ | 回転：中 | 15点合格

ルール ウチュージンのほっぺたを引っぱって、落ちてくる食べ物を口の中に入れる。口からはずれてしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、左右どちらかのほっぺたを引っぱって口を開けさせる。Aボタンは使わない。

口を思い切り引っぱり、食べるまで姿勢を維持

食べ物が落ちてくるときに、少しでも口が広がっていないとミスになりやすい。思い切り本体を回転したら、そのまま維持することに集中を。



⊖食べ物がどちらから落ちてくるかはランダム。画面上部に注目しよう。

LEVEL1~3



LEVEL1では1個、LEVEL2では2個、LEVEL3では3個と、落ちてくる食べ物の数が増える。

わなげ

目的：ぜんぶキャッチしろ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール とがった頭の部分で輪っかを受け取れるよう、左右に移動する。輪っかが頭からそれて落ちてしまうと、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで、輪っかを受け取るキャラクターを左右に移動させる。Aボタンは使わない。

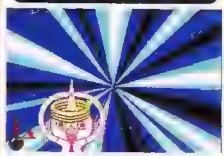
すばやい左右移動で輪の真下に入りこむ

微調整しながら追いかけるより、輪の動きにあわせてすばやく本体を回転させるほうがキャッチしやすい。移動幅を体で覚えよう。



⊖輪の中央でキャッチ。端がひっかかっているように見えても落ちてしまう。

LEVEL1~3



輪っかの数がLEVEL１では１個、２では３個に。LEVEL３では別々の軌道で飛ぶ。

アップルカット

目的：切れ！ | 回転：小 | 10点合格

ルール ナイフを動かして、置いてあるリンゴを真っ二つに切る。リンゴを最後まで切ることができないとミスとなる。

操作 本体の回転で、ナイフを動かす。Aボタンは使わない。

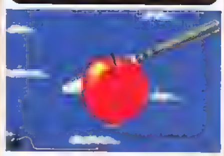
すばやくナイフを動かしてリンゴを一刀両断

とにかく、すばやく小刻みに本体を左右に回せば、リンゴが切れる。リンゴがアップになった瞬間にナイフを動かし始め、体力の限り回そう。



⊖ちなみにリンゴを切ったときに中にいる人も、レベルによって変化する。

LEVEL1~3



レベルが上がるほどリンゴが大きくなっていき、切るのに手間どるように。



コーヒーブレイク

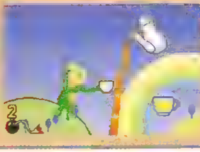
目的：ためて！ ｜ 回転：[illegible] ｜ 20点合格

ルール：流れてくるコーヒーをカップで受け止めて、いっぱいになるまで左右に移動する。カップでコーヒーを受け止められないとミスとなる。

操作：本体の回転で、左右に移動する。Aボタンは使わない。

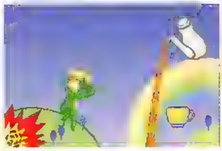
左に右にコーヒーの流れを受け止め続ける

コーヒーの流れは左に進んだあと、また右へ移動する。この法則を覚えておき、動きに合わせて本体を回し、コーヒーを受け続けること。



◐LEVEL3では、一瞬でも受けそこなうとクリアが難しくなる。追うのに集中。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど流れるコーヒーの幅が狭くなっていき、受け止めるのが困難に。

ガッタイガーR

目的：がったいだぁ〜！ ｜ 回転：[illegible] ｜ 10点合格

ルール：下半身のパーツを左右に動かして、飛んでくるロボットの胴体と頭パーツを受け止めて合体する。3つのパーツがそろわないとミス。

操作：本体の回転で、下のパーツを左右に動かす。Aボタンは使わない。

少しくらいのずれは気にせず真下へ移動

飛んでくるロボットのパーツの噴射口を見て、その真下に移動すればわけなく合体できる。少しくらいずれていてもOKなので、大胆に動こう。



◐レベルが上がるとロボットの体が細くなるが、難易度的にはあまり変化ない。

LEVEL1~3



LEVEL1ではガッタイガーVで、LEVEL2はガッタイガーU、LEVEL3はガッタイガーAに。

ドリフト

目的：こっちをむけ！ ｜ 回転：[illegible] ｜ 10点合格

ルール：自動車を運転してドリフト走行をし、カウンターステアを当てながら正面を向くように調節する。車の向きが合わないと、ミスとなる。

操作：本体の回転で、自動車を回す。Aボタンは使わない。

手前を向く角度を覚えて決まった幅しか動かさない

どのレベルでも、ドリフトして車が手前を向く角度はほとんど同じ。何度も練習して角度を体に覚えこませ、一発で機械的にドリフトするのが理想的だ。慣れないうちは手前に向く直前まで一気にドリフトさせ、少しずつ本体の回転を微調整して車を手前に向かせるとよい。



◐通常の道でも、大きく動かしすぎるとさすがにスピンする。本体を回すときはほどほどに。

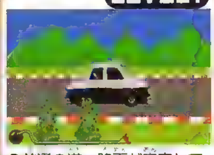


◐人がドアから乗り出しているのが、手前を向いている状態。これを維持しよう。



◐氷の上でも手前を向く角度は同じ。角度さえ覚えれば、あまり難しくない。

LEVEL1



◐普通の道。路面が安定しているので、楽ちんだ。

LEVEL2



◐砂漠地帯でドリフトをする。少し滑りやすい。

LEVEL3



◐氷の上でドリフトをすることに。ものすごく滑りやすい。

ヘリコプカー

5点合格

ルール プロペラのついた車・ヘリコプカーのプロペラを回し、車の[illegible]を[illegible]、ゴールまでたどり着く。

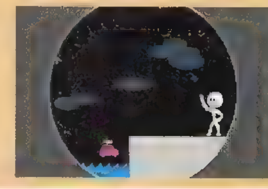
操作 本体の回転で、プロペラを回転させる。Aボタンは使わない。

高度を維持する回転をマスターしよう

イナズマの配置がランダムなので、ルートを覚えて攻略することはできない。効率的な操作法を覚えて、アドリブで切りぬけたい。天井では跳ね返り、下を進むと海に落ちてしまいがちと、なかなか難しい。そこで、高度を維持してまっすぐ進む飛び方を覚えよう。プロペラをゆっくりと小刻みに動かすと、同じ高度を維持したまままっすぐ移動できる。車の種類によって高度維持のための回転の大きさが異なるので、それぞれのレベルを練習して覚えておこう。



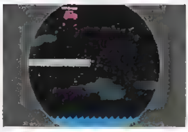
◐本体の回転の大きさや回数で、車の上昇速度が変わる。しかし、急速上昇は反動が大きく危険なので、できれば避けたい操作だ。



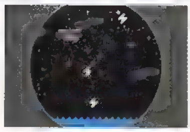
◐ゴール手前では、下を進みすぎると壁にぶつかってしまう。ぶつかってもミスにはならないが、急いで上昇してゴールに向かおう。

LEVEL1

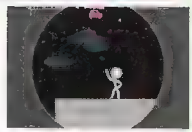
◐車は小さく、ちょっとの回転であっという間に上までいく。



◐車が小さいのでイナズマの間をくぐりぬけやすいのが利点。

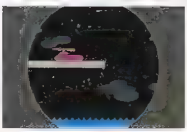


◐上空を進み、白い巨人にぶつからなくても、クリアになる。

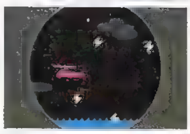


LEVEL2

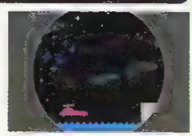
◐車が長くなっていて、イナズマの間がくぐりにくくなった。



◐操作性という点では、いちばん扱いやすい。見きわめが重要。

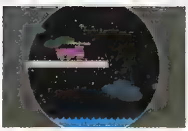


◐ゴール前にイナズマがあると厳しい。慎重にくぐりぬけよう。

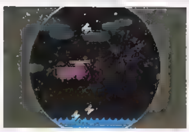


LEVEL3

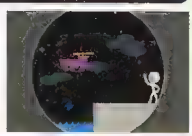
◐重いトラック。激しく動かさないと、なかなか上昇できない。



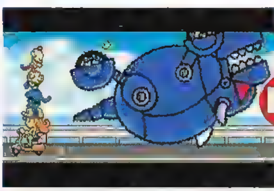
◐微調整しながら飛ぶのはほとんど無理。高度を持続しよう。



◐ゴール直前では、上のほうのルートを通るようにしておこう。



◎エピローグ



◐ダイナソーズ相手に最終兵器・バナナの皮をお見舞い。滑って転んで大逆転だ！　これで、安心してピザの配達ができるようになった。



◐やっとのことでモナたちは配達先にたどり着き、無事にピザを届けることができた。テレビですべて見守っていたマツオカ夫妻もひと安心だ。

ダイナソーズにモナーズの攻撃がまったく効かない。でも、モナーズ3号の投げたバナナの皮のおかげで、ダイナソーズははでに転倒。これでもう追いかけ回されることはなくなった。あとはモナがピザをお届けするだけ。無事にマツオカ夫妻の家にたどり着き、喜んでもらえたのだった。

ちっちゃいかいてん



ジミーT.編

だいかいてん

◎プロローグ



[illegible]



[illegible]

今夜はクラブ サトーで開かれる恒例のイベント「ジミーズナイト」の日なのだ。ノリノリのジミーT.といっしょに、パパとママまでいっしょに踊って楽しそう。スポットライトを浴びてご機嫌のジミー一家に、クラブ サトーは大盛り上がり。夜はにぎやかにふけていくのだった。

ダンプカー

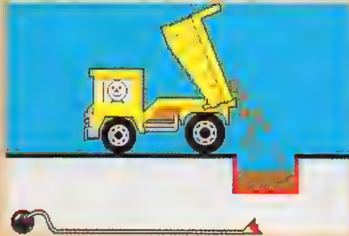
目的：うめろ！ ｜ 回転：中 ｜ 10点合格

ルール 土を積んだダンプカーの荷台を傾けて、大きく空いている穴を埋める。土で穴を埋めることができないとミスとなる。

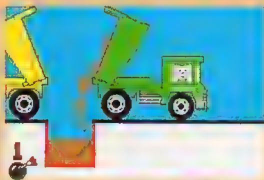
操作 本体を回転させて、ダンプカーの荷台を傾ける。Aボタンは使わない。

レベルごとに異なる土砂の落とし方に対応

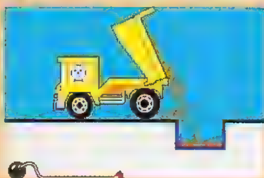
本体を大きく回し、そのままの姿勢を保っていれば、トラックから土砂を落として穴を埋められる。レベルごとに操作が変わってくるのでしっかり対応しよう。特にLEVEL 3では、ダンプカーが穴に近づくまで少し長めに待ち、距離を確認してから荷台を傾けるほうがよいだろう。



❶LEVEL 1では始まった瞬間に本体を回し、放っておけばクリアできる。画面を見るまでもない。

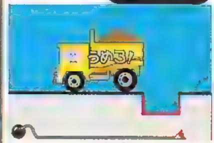


❸LEVEL 2では、1台分の土砂をすべて降ろして、本体を反対側に回そう。



❹LEVEL 3では少しでも離れていると、土砂を落としても穴が埋まらない。

LEVEL1



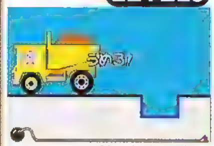
⬆トラック1台分の土砂で、穴を埋めるのが目的。

LEVEL2



⬆トラック2台分の土砂で、穴を埋めるのが目的。

LEVEL3



⬆トラックと穴の距離が離れている。近づくまで待とう。

ふっきん

目的：ふっきん2かい！ ｜ 回転：大 ｜ 10点合格

ルール 足をパートナーに支えてもらっているふっきんオトコの腹筋運動を成功させる。規定回数の2回に達することができないと、ミスとなる。

操作 本体の回転で、腹筋運動する。Aボタンは使わない。

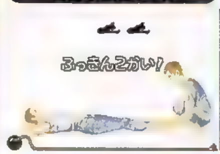
本体を大きく左右に回して腹筋運動しよう

腹筋運動は足につくまで体を起こして、初めて1回に数えられる。大きめに回しておけば、失敗することなく腹筋運動ができる。



❸本体を左右に大きく回しさえすれば、どのレベルでも難易度は変わらない。

LEVEL1~3



レベルが上がると足の立て方が変わる。そのぶん、腹筋の角度が大きくなる。

つきひ

目的：よるにしろ！／1にち たて！ ｜ 回転：大 ｜ 10点合格

ルール 本体を時計回りに回転させて、地球を回す。指定された時間帯まで太陽や月を進めることができない場合は、ミスとなる。

操作 本体の回転で、地球を回す。Aボタンは使わない。

1回転以上する勢いで本体を回せ

始まったらすぐ、本体をくるりと回転させよう。画面を見ている暇があったら、すばやく持ちかえて1回転半くらい回しておこう。



❸何かが飛んできたら成功の合図。それまでは逆に回すと元に戻ってしまう。

LEVEL1~3



LEVEL 1では昼を夜に、LEVEL 2では太陽が東寄りなのを夜に、LEVEL 3は夜にして昼に。

スラムダンク

目的：ダンクをきめろ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール ダンクシュート中の選手の腕を振り、ゴールの中にボールを入れる。タイミングがずれてゴールからはずれてしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、腕を左右に振る。Aボタンは使わない。

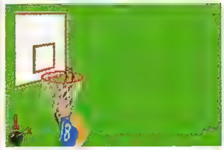
腕を振り下ろす位置を予測してダンクシュート

ボールが動く距離は腕が一回りする範囲なので、腕の長さを計算に入れて、選手を移動させてから、シュートを決めよう。



⊙勝手に移動している間に、少しうしろに振りかぶると勢いをつけやすい。

LEVEL1~3



レベルが上がるほどゴールリングが小さくなって、ダンクシュートを決めにくくなる。

さらあらい

目的：あらって！ | 回転：大 | 10点合格

ルール お皿についている汚れをスポンジできれいにふきとる。汚れが残ってしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、皿を左右に回す。Aボタンは使わない。

汚れの付近を何度も回して皿をぴかぴかに

汚れ部分にふれただけでは落ちない。汚れのある部分にスポンジがうまく重なるようにしよう。少し大きめに動かしたほうが落としやすい。



⊙見えにくいが、少し洗っただけでは汚れが落ちていない。手を止めずに洗おう。

LEVEL1~3



LEVEL 1は汚れが1つ、LEVEL 2は汚れが2つ、LEVEL 3では落ちにくい口紅が。

むしとり

目的：つかまえて！ | 回転：中 | 10点合格

ルール 飛んでいる虫や飛行機を、網を振って捕まえる。網の中にターゲットとなるものを入れることができないと、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで、虫捕り網を左右に振る。Aボタンは使わない。

虫捕り網の届く高さに来たところでキャッチ

虫や飛行機が飛んでくるので、虫捕り網で捕まえよう。網の先にふれただけで捕まえたことになるので、実は、タイミングをピッタリ合わせて網をかぶせようとしなくても大丈夫。また、LEVEL 2では虫の動きが直線的なので、先読みして網を近づけておくとキャッチしやすい。



⊙ちょうちょは動きが遅いので、網の範囲に入ったところで大きく本体を回せば捕れる。



⊙LEVEL2では、網の範囲内に入るのは一瞬。動きを読んで、待ちかまえよう。



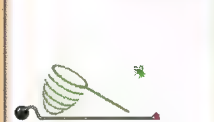
⊙LEVEL3では、虫捕り網を立てて、飛行機が飛んでくるのを待ちかまえる。

LEVEL1



⊙ちょうちょがひらひらと飛んでくるのをキャッチ。

LEVEL2



⊙ハエがすばやく飛んでくるのをキャッチ。

LEVEL3



⊙飛行機がまっすぐに飛んでくるのをキャッチ。

ぼうえんきょう

目的：はっきりみて！ 回転：[illegible] 10点合格

ルール　望遠鏡のピントを調節して、何が映っているのかわからない被写体をはっきり映し出す。映っているものがわからない場合はミスとなる。

操作　本体を回転させることで、望遠鏡のピントを調節する。



⬆正確にピントが合った状態が続くと、絵柄が変化。背景の色も変わってクリアしたことがはっきりする。

最初は小さく左右に回し一気にピントを合わせる

決め打ちで一方に大きく回してはずしてしまったら、ピントを合わせるのが間に合わなくなってしまう。最初は軽く左右に回して、どちらに回すとピントが合うのか確認してから大きく回そう。ピントが合った状態を少しの間保たないと、クリアにはならない。しっかり止めよう。

ピントが合った絵柄



LEVEL1



⬆ピントを合わせるための回転幅が小さめで楽。

LEVEL2



⬆ピントを合わせるための回転幅が少し大きくなった。

LEVEL3



⬆ピントの回転の幅が大きく、なかなか合わせられない。

ケモノチェイス

目的：にげろ！ 回転：[illegible] 10点合格

ルール　襲いかかってくる凶暴な姿のケモノに追いつかれないように逃げ続ける。ケモノに捕獲されてしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、左右に移動する。Aボタンは使わない。

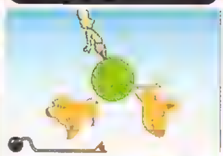
うしろ側に近づかないように逃げ回る

LEVEL 2 以降ではケモノのうしろに近づくと、振り返って逆方向に追いかけてくるようになる。近づきすぎないよう、距離を保って逃げよう。



⬅ケモノのちょうど裏側になるように、位置を調節しながら逃げ回るとよい。

LEVEL1~3



LEVEL 1 はケモノが 1 匹、LEVEL 2 でうしろに振り向く。LEVEL 3 では 2 匹になる。

おえかきイヌ

目的：まるをかけ！ 回転：[illegible] 15点合格

ルール　かわいらしい犬を動かして線を引き、円を完成させる。線と線をうまくつなげることができない場合はミスとなる。

操作　本体の回転で、犬を左右に移動させる。Aボタンは使わない。

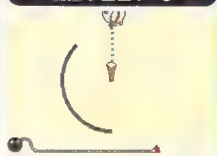
最低限の動きで円を完成させるようにする

本体の回転に対して犬の動きは鈍いので、無理に大きく回そうとしないこと。線に近いほうから先に書いてしまい、反対側に回そう。



⬅円を書くからといって、1回転しようとするとまるで間に合わなくなる。

LEVEL1~3



円の途切れている部分が多くなる。LEVEL 3 では、ほとんどまるまる書くことになる。



ウォータースライダー

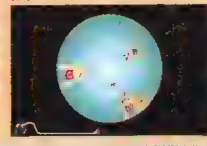
目的：流されるな！　回転：中　15点合格

ルール　プールのウォータースライダーを滑り降りる。その途中で他の滑っている人たちにぶつかってしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、左右に移動する。Aボタンは使わない。

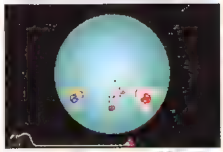
人の頭が見えたら横に移動してかわす

ウォータースライダーの下のほうに注目し、人の頭が見えたら左右に動いて早めにかわそう。もちろん、隣に人がいない方向へ動くこと。



◀連続して何人も迫ってくる場合がある。挟まれないよう、大きめによけよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、人が迫ってくる間隔が短い。人と人との間も狭くなっていく。

ながいクキ

目的：巻いて！　回転：大　10点合格

ルール　長い茎を巻いて、きれいな花を咲かせる。最後まで巻ききることができないとミスとなる。

操作　本体の回転で、茎を巻く。Aボタンは使わない。

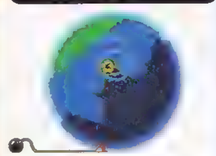
画面の確認よりも本体の回転を優先

かなり大きく回転させないとクリアできない。始まったらすぐに本体を大きくすばやく回転させよう。クリアしたかどうかは音で判断する。



◀花が咲いたらクリアなので、本体を戻して茎を伸ばしても、もう大丈夫。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど茎の長さが伸び、クリアするのに必要な回転が大きくなる。

カコイ

目的：にがすな！　回転：大　20点合格

ルール　杭の位置が変化する不思議な囲いを動かして、走り回るブタサンの進行を防ぐ。囲いの外にブタサンが出てしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、囲いを左右に回転させる。Aボタンは使わない。

逆方向に動きながらブタサンを止める

最初の位置から微調整してブタサンの流出を防いだら、囲いを移動。ブタサンの動きを見つつ、再び囲いを動かして流出を防ごう。



◀囲いに当たり、振り返ったときのブタサンの向きを見てから杭を動かすこと。

LEVEL1~3



LEVEL 1 では杭、LEVEL 2 では木、LEVEL 3 では人間で囲いができている。

ようこそちきゅうへ

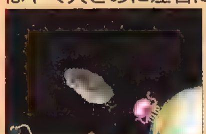
目的：わになれて！ちきゅうをまもって！　回転：大　15点合格

ルール　人の輪のすき間に宇宙人を入れたり、宇宙人を動かして隕石を受け止めたりする。すき間に入ることができないとミスとなる。

操作　本体の回転で、人の輪や宇宙人を左右に回転させる。Aボタンは使わない。

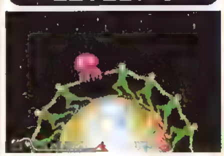
画面外のすき間や宇宙人を見つけ出す

LEVEL 1 は問題なくすき間が見つかるが、LEVEL 2 ではスタート時には、すき間が画面に出ていない。すばやく大きめに左右に回そう。



◀LEVEL 3 で宇宙人が見当たらなかったら、本体をすばやく回してみる。

LEVEL1~3



LEVEL 1、2 では人の輪に宇宙人を入れる。LEVEL 3 では、宇宙人で隕石を受け止める。

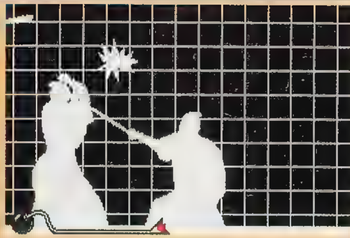
●だいかいてん●

ちゃんばら

目的 ふせげ！ | 回転 弱 | 15点合格

ルール 竹刀を振って、襲いかかる敵の攻撃を防ぐ。自分よりも先に相手から竹刀を打ちこまれると、ミスとなってしまう。

操作 本体の回転で、竹刀を左右に振る。Aボタンは使わない。



⬆思いっ切り斬らなくても、頭に当てるような感じで攻撃すれば、敵の攻撃を防ぐことができる。

敵の出現と同時に斬りかかろう

敵が左右から出現する。同時に近づいてくることはないので、出現した先から本体を回して斬りかかろう。なお、LEVEL 3でフェイントを使ってくる敵は、別の敵の攻撃から少ししか間を空けずに2度目の襲撃をしてくる。2人とも同時に倒す勢いですばやく反対側に本体を回そう。



➡LEVEL2では、すぐ離れてしまう敵が出現。襲ってこないので無視していい。



➡LEVEL3では、フェイントかもしれない敵にも斬りかかっておく。

LEVEL1



⬆敵が1人だけ襲いかかってくるので、簡単に撃退できる。

LEVEL2



⬆襲いかかってくる敵が2人になり、左右から出てくる。

LEVEL3



⬆敵の1人目がフェイントを使ってくることもある。

すべてみきっておる

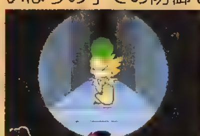
目的 はねかえせ！ | 回転 中 | 10点合格

ルール 空手家の手を回転させ、飛んでくるものを跳ね返す。手の間をすりぬけて、飛んできたものが体に当たってしまうとミスとなる。

操作 本体の回転で、手を回転させる。Aボタンは使わない。

障害物に近いほうの手で跳ね返そう

両手で跳ね返せるので、とっさに障害物が飛んでくるとどちらの手で跳ね返すか迷いがち。障害物から近いほうの手での防御を心がけよう。



⬅つい、今動かしていたほうの手を使ってしまう。距離が遠いと間に合わない。

LEVEL1~3



障害物が増える。LEVEL 1では2個、LEVEL 2では3個、LEVEL 3では4個跳ね返す。

でんきゅう

目的 つけて！ | 回転 大 | 20点合格

ルール 電球を回してソケットにはめ、明かりをつける。制限時間内に電球を光らせることができない場合は、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで、電球を回してはめる。

本体と画面の回転方向が逆

本体を時計回りに回転させると、画面が反時計回りに回転して電球がソケットにはまる。画面の見た目に反応して、逆回転しないように。



⬅いきなり反時計回りに大きく動かすと、取り返しがつかない。常に時計回りで。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、必要な回転が大きくなる。LEVEL 3では1回転以上必要。

トンネルほり

目的：たどりつけ！ 回転：大 15点合格

ルール 地面を掘り進み、地上へ出て家族のもとへたどり着けばクリア。地中から出ることができないとミスとなってしまう。

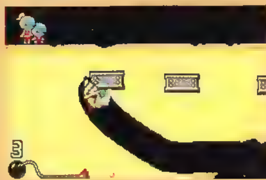
操作 本体の回転で、トンネル掘りの向きを変える。Aボタンは使わない。

障害物を避けることを第一に考えて掘り進む

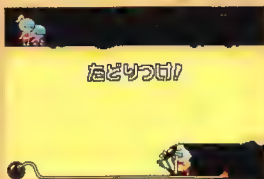
弧を描くようなラインどりで、家族の待つ地点まで地面の中を掘り進もう。LEVEL 2 とLEVEL 3 では障害物にぶつからないように進むこと。ぶつかっても、位置によっては方向転換が間に合う場合もあるので、最後まであきらめずに。方向転換は大きく回したほうがよい。



⬆早めに地上に出てしまってもクリアにはならない。家族のもとへ進まないと意味がない。



⬅LEVEL2では障害物にぶつかると先に進めない。すき間を通るように。



⬅LEVEL3では、障害物が出る前は下のほうを掘り進めておいたほうがいい。

LEVEL1



⬆特に障害物はない。素直に掘り進めばたどり着ける。

LEVEL2



⬆地中に障害物が出現する。ぶつかると先に進めない。

LEVEL3



⬆最初は何もないが、途中で障害物が出現する。

アズキいれ

目的：10こいれろ！ 回転：[illegible] 15点合格

ルール 板を傾けて、降ってくるアズキを容器に入れる。容器でアズキを受け止めることができないとミスとなる。

操作 本体の回転で、板を左右に傾ける。Aボタンは使わない。

容器の位置に合わせて板を傾ける

容器が左にあるときは左に、右にあるときは右に板を傾けるだけ。下を容器が通り過ぎるときは、板を水平にしてアズキをためておくとよい。



⬅アズキがきちんと容器に入っているのを確認しよう。入った数は画面右上に。

LEVEL1~3



LEVEL 1 ではタライ、LEVEL 2 ではオケ、LEVEL 3 ではつぼと、容器が小さくなる。

フィギュアスケート

目的：10かいてんジャンプ！／15かいてんジャンプ！／20かいてんジャンプ！ 回転：大 15点合格

ルール フィギュアスケートの選手を操作して回転ジャンプを決める。規定以上の回数をこなすことができないとミスとなる。

操作 本体の回転で、回転演技をする。Aボタンは使わない。

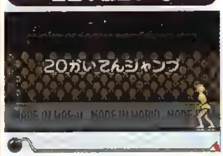
ジャンプ後にできるだけ大きく本体を回転させる

まぎらわしいが、左右に回すのではなく、一方向にできるだけ大きく回転させるのが正解。ジャンプしたら画面を見ずに思い切り回そう。



⬅本体を1回転くらいさせれば、余裕で20回転ジャンプを超えることができる。

LEVEL1~3



LEVEL 1 は10回、LEVEL 2 は15回、LEVEL 3 は20回と、クリアに必要な回転数が上がる。

そうなんしゃ

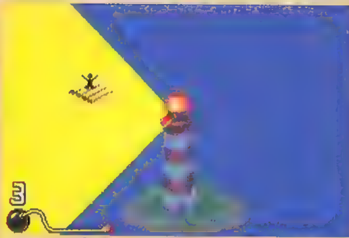
目的：かれを みつけろ！ 回転：中 15点合格

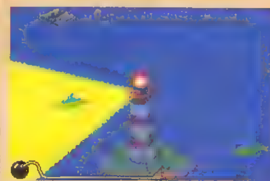
ルール 灯台が照らすライトの方向を変えて、いかだに乗っているカレを探し出す。見つけることができないとミスとなる。

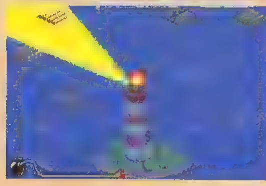
操作 本体の回転で、ライトを回す。Aボタンは使わない。

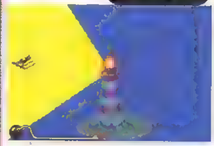
カレを見つけてからライトを回そう

レベルが上がると紛らわしいものまで海上に浮かんでいるので、探索のじゃまになる。しかし、適当にライトを動かしたりせずに画面を見渡して、先にカレの姿を確認しておこう。ライトを回すのは、カレを見つけてからでも十分間に合う。最短距離の方向に回すことも忘れずに。


↑いかだを見つけたら、カレが手を振るまでライトを当て続けることでクリアできる。


←LEVEL2のゴミはいかだとは形が違うのに、なぜか見間違えてしまう。


←いかだに条件反射してしまうと、カレが見つからずに時間をロスする場合も。

LEVEL1

↑浮いているいかだは１つだけなので、見つけやすい。

LEVEL2

↑いかだ以外にも、海上に浮いているものが多くある。

LEVEL3

↑いかだもさらにいくつか浮かぶようになって紛らわしい。

まとわりつくかんじ

目的：みみにあてろ！（他あご、あたま） 回転：中 20点合格

ルール 顔の周りにあるものを回転させ、所定の位置で止める。指示された場所に移動できない場合はミスとなる。

操作 本体の回転で、顔にまとわりつくものを回す。Aボタンは使わない。

レベルごとの違いを練習してつかんでおく

出題の場所にまとわりつくものを移動させて少し止めていると、絵に変化が現れてクリアとなる。レベルによって、移動させる位置が異なっているので、何回か練習してどこに移動すれば絵が変化するのかをつかんでおこう。正解の付近にきたら少し回転速度を落とすとよい。


↑両耳を押さえればよいので位置を合わせやすい。キラキラしたものが出るまで止めておこう。


←指であごを挟むようにすると、正解の位置におさまりやすい。目安にしよう。


←ちょんまげは正解の位置が微妙。小刻みに動かして、絵の変化を確認しよう。

LEVEL1


↑ずれている耳当てを回転させて、女の子の耳に当てる。

LEVEL2


↑左手を回転させて、女の子のあごに当てる。

LEVEL3

↑ちょんまげを回転させて、女の子の頭に乗せる。

ダッシュ

目的：[illegible]　回転：[illegible]　10点合格

ルール　ぶら下がった天井の下を、ダッシュで向こう端まで駆けぬける。下がってきた天井に押しつぶされてしまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、左右にダッシュ移動する。Aボタンは使わない。

天井が落ち切ったのを確認して大きくダッシュ

ぶら下がった天井は一度下がって元に戻ったあとなら、しばらくは落ちてこない。そのすきに、すばやくダッシュで切りぬけてしまおう。



⊖天井の大きさにかかわらず、端から端までダッシュする勢いで大きく回そう。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、ぶら下がった天井が長くなるため、必要なダッシュの距離も長くなる。

みちづくり

目的：おとすな！／おとせ！　回転：大　10点合格

ルール　道を作って車を通したり、ゴキブリを落としたりする。指示通りに道を作ることができない場合はミスとなる。

操作　本体の回転で、左右に道を作る。Aボタンは使わない。



⊕車の動きよりも道の移動のほうが遅く感じる。大きめに回して車を落とさないようにすること。

短い道を移動させて出題をクリアする

道を作るというより、短い道を移動させるといったほうが近い感じのプチゲーム。意外と大きめに動かさないと、道を作る速さが追いつかない。たとえばLEVEL 1で車を落とさないようにするには、道のうしろ端に車を乗せるくらいの位置どりを心がけておくと、余裕があってよい。



⊖ゴキブリを落とす場合は、画面を見る必要はない。思いっ切り大きく回そう。



⊖カエルがジャンプするまでは、道を動かさない。ジャンプ後は逆方向に移動。

LEVEL1



⊕赤い車が走るのを、道をつないで落とさないようにする。

LEVEL2



⊕ゴキブリが乗っているので、道の上から落とす。

LEVEL3



⊕カエルがジャンプするので、着地地点に道を用意する。

シェイカー

目的：[illegible]　回転：[illegible]　10点合格

ルール　カクテルを作るシェイカーを振って中身を変化させる。振る回数が足りないと、中身が変化せずにミスとなってしまう。

操作　本体の回転で、シェイクする。Aボタンは使わない。

本体をすばやく左右に回してシェイクする

何も考えず本体を左右にすばやく回していれば、とりあえずクリアできることが多い。ほんの少し大きめに回すことを心がけるとベター。



⊖シェイカーの中身はランダムに変化する。しかも予想もつかない変身をする。

LEVEL1~3



振る回数が増加。LEVEL 1では3回、LEVEL 2では6回、LEVEL 3では9回になる。

らせんかいだん

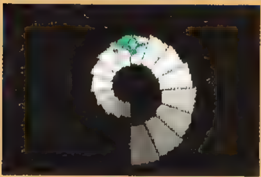
目的 のぼりきれ まけるな！ 5点合格

ルール [illegible]

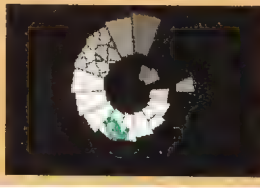
操作 [illegible]

らせん階段にある障害物は急いで通りぬける

らせん階段のマップはレベルごとに固定されているので、障害物の位置を覚えておこう。基本的に障害物はすばやく通り過ぎればかわすことができる。中にはしばらく待たないと進めない仕掛けもあるので、穴を見つけたらとりあえず手前で立ち止まって、様子を見守ろう。なおLEVEL 1と2では、じっと待っているとうしろからカエルが追いかけてくる。このカエルは穴があっても平気で飛び越えてくるうえ、ぶつかるとミスになる。長時間待つのは無理。



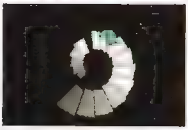
ひびが入っているのは落とし穴。ゆっくり通り過ぎようとすると落ちてミスになってしまう。すばやく通り過ぎるように。



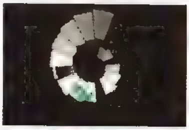
ひびの入り方には2種類ある。ひびが目立つほうが割れやすいのだが、一気に駆けぬけていれば、あまり差は感じないはず。

LEVEL1

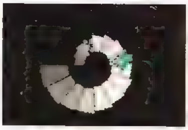
落とし穴がけっこうある。穴が空くまえに一気に駆け上がれ。



進めないように見えるが、しばらくすると床が閉じて道に。

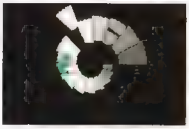


開く床にさえ気をつければ、一気にゴールまでたどり着ける。

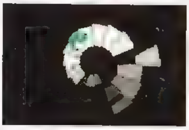


LEVEL2

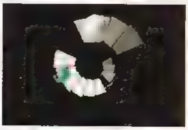
上下する床が出現。下まで降りてきたところを通るように。



ひびの入った階段は穴が空いたあともしばらくすると復活。

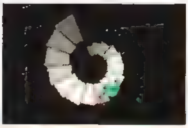


巨大な玉が出たら、うしろに下がって、玉が落ちるまで待つ。

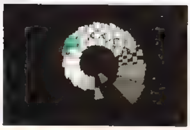


LEVEL3

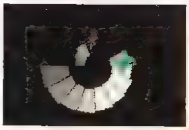
あとからアカトンボが追いかけてくる。ぶつかっても大丈夫。



ひびの入った床が連続して出現。覚悟を決めてダッシュだ。



アカトンボよりも先にゴールできればクリア。急いで昇ろう。



◎エピローグ



ダンスのあとは親子3人でケータイを取り出して、あっちへうろうろ、こっちへうろうろ。送られてきたメールをチェックしているのかな？



サトーさんが料理をたくさん持ってきてくれたのに、記念撮影に夢中なのですっかり冷めてしまいそう。ジミーT.は食べる気ありそうなのに。

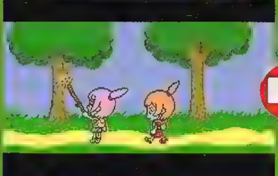
ダンスもひと段落して、ジミーT.もパパもママもケータイを取り出した。クラブのオーナーのサトーさんが持ってきた料理を写真に撮りまくったり、メールを見まくったりと、ケータイに夢中。そのうちに、閉店時間が来てしまった。こうして「ジミーズ ナイト」はひっそりと幕を閉じたのだった。

カット&アナ編





◎プロローグ



[illegible]



[illegible]

ハタヤマこうげんへ遠足の帰り、途中でカットがハチの巣をつつくという、恐ろしいいたずらをしでかした！　案の定カットとアナはハチの大群に追いかけ回されるはめに。命からがら山小屋に飛びこんだ2人。ほっとしたのもつかの間、そこには怪しい山の神がいたのだった。バトルの予感!?

はなちょうちん

目的：おこせ！ ｜ 回転：

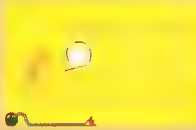
15点合格

ルール　指を動かして鼻ちょうちんをつつき、寝ている人を起こす。鼻ちょうちんをパチンと破裂させられないとミスとなる。

操作　Aボタンを押し、指でつつく。本体は回転させない。

鼻の頭を狙って指でつつこう

上下する腕が寝ている人の鼻の頭の高さに来たときに、Aボタンを押すこと。このタイミングなら、どのレベルでも鼻ちょうちんを割れる。



❸失敗してもまだチャンスはある。あわてずにもう一度、鼻の頭狙いで。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、鼻ちょうちんが小さくなる。そのほか、シャツの絵柄も変化している。

ストイックボクサー

目的：しずくをパンチ！ ｜ 回転：ー

20点合格

ルール　ボクサーに向かってポタポタと落ちてくる雨しずくに、パンチを当てる。パンチが一度でもはずれてしまうとミスとなる。

操作　Aボタンを押すことで、ボクサーにパンチを繰り出させる。

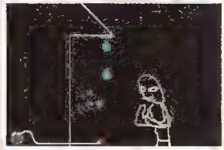
ボクサーの肩の高さがパンチの目安

雨しずくがボクサーの肩の高さまで落ちてきたときがチャンス。その瞬間を狙って、タイミングよくパンチを繰り出そう。



❸LEVEL2以降は、ポンポンとリズムに乗ってボタンを押せばパンチがヒット。

LEVEL1~3



落ちてくる雨しずくの数がLEVEL1では1つ、LEVEL2では2つ、LEVEL3では3つに増加。

さいかい

目的：つまずくな！ ｜ 回転：

15点合格

ルール　石をうまく飛び越えて、その先で待ってくれている彼と抱き合う。石をジャンプで飛び越せないとミスとなる。

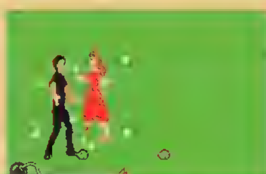
操作　Aボタンを押すことで、彼女がジャンプする。

できるだけ石に近づいてジャンプすること

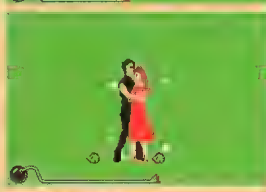
ジャンプの飛距離が短いので、あまり早めにジャンプしても飛び越すことはできない。石の近く、ギリギリまで走ったところでジャンプしよう。LEVEL2の場合は、1つ目の石を飛び越して着地したらすぐジャンプするくらいのほうが、2つ目の石を飛び越しやすい。



❹石の位置はランダムに変化する。同じタイミングで飛ぼうとしても、クリアできるとは限らない。

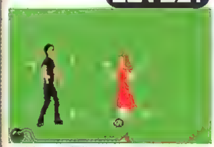


❸LEVEL2では、2度目のジャンプは早めでも、飛び越えるのに間に合う。



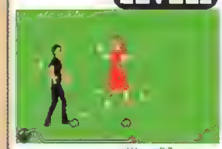
❸LEVEL3でも、石の位置が均等でない場合、2回ジャンプしたほうがよい。

LEVEL1



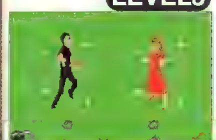
❹彼との間にある石の数は1つだけなので簡単。

LEVEL2



❹じゃまをする石の数が2つに増加。間隔が狭い。

LEVEL3



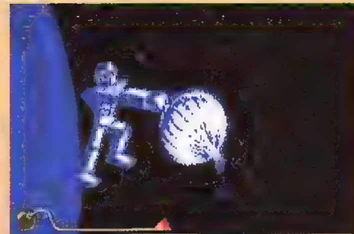
❹石は2つのままだが、男の人も駆け寄ってくる。

ちきゅうぼうえい

目的「ちきゅうを まもれ!」 回転 15点合格

ルール：地球に向かって落下するものを、ロボットのパンチを使って粉砕。1つでも地球に激突させてしまうと、ミスとなる。

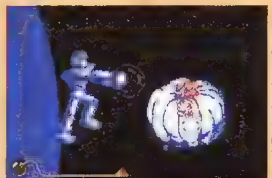
操作：Aボタンで、ロボットがパンチする。本体の回転は使わない。



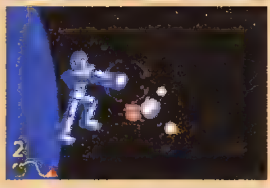
⊙パンチが届かなかったら、そこで終了。やり直しはきかないので、慎重に見きわめよう。

ロボットの胸元を目安にパンチを繰り出す

ロボットのリーチは意外と短い。胸元近くまでひきつけてからパンチを出すようにすると、はずれることはない。LEVEL3の場合は飛んでくるものが2パターンあるわけだが、この場合も胸元に注目していれば、どちらにでも対応できる。飛んでくるものの動きに惑わされないこと。

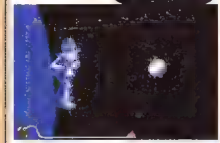


⊙LEVEL3の巨大なかぼちゃはスピードが速い。少し早めにパンチを出そう。



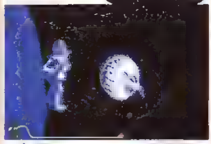
⊙LEVEL3では、かぼちゃと関係なく、たまねぎが跳ね返ってくることも。

LEVEL1



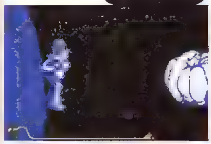
⊙巨大なたまねぎが、ゆっくりと接近してくる。

LEVEL2



⊙巨大なたまねぎが画面外からゆっくりと接近してくる。

LEVEL3



⊙巨大なかぼちゃかたまねぎの、2パターンが存在する。

カリカリリス

目的「かじって！」 回転 10点合格

ルール：かわいらしいリスに手に持っている食べ物をかじらせる。食べ物をすべてかじることができない場合はミスとなる。

操作：Aボタンを使って、食べ物をかじらせる。

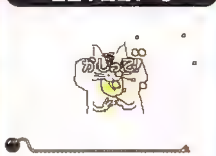
画面が完全に出る前から連打しておこう

目的が表示されたあと、ゲーム画面が完全に表示される前からAボタンを連打していることが肝心。より有利にクリアを目指せるはずだ。



⊙早めに連打しておけば、ゲーム画面になったとたんに食べ終わることも。

LEVEL1~3



LEVEL 1は4回、LEVEL 2は6回、LEVEL 3は8回と、かみ砕くのにより連打が必要に。

ウェーブ

目的「ウェーブ!」 回転 20点合格

ルール：周りの人たちの動きに合わせて、立ったりしゃがんだりしながらウェーブを完成させる。タイミングがずれるとミスとなる。

操作：Aボタンで、観客を立ったりしゃがんだりさせる。

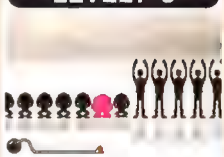
左隣の人が動いたらすぐAボタン

左隣の人の動きの直後にAボタンを押せば、それでウェーブが完成する。右隣の人が動くまでにわりと余裕があるので、あわてなくてもよい。



⊙LEVEL 3の場合は、Aボタンを2回押すことになるので油断しないこと。

LEVEL1~3



LEVEL1は立ち上がる。LEVEL2はしゃがむ。LEVEL3は立ち上がったあとでしゃがむことに。

コンタクトレンズ

目的：はめて！／ぜんぶはめて！　回転：―　10点合格

ルール コンタクトレンズを持っている指の動きに合わせて、コンタクトレンズを目に装着する。目からずれてしまうとミスとなる。

操作 Aボタンで、コンタクトレンズを装着する。

指が目の中心に来たときにAボタン

左右に動く指の先が、目の中心に来たところを狙ってAボタンを押すと成功する。少しぐらいずれても大丈夫なので、大胆に構えよう。



←ずれても大丈夫な範囲の目安は、目の縁にレンズがかかるかどうかで決まる。

LEVEL1~3



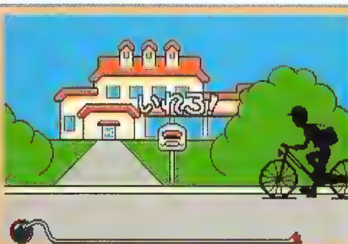
LEVEL1は大きい目、LEVEL2は小さい目、LEVEL3は4つの目にコンタクトレンズを入れる。

ゆうびんでーす

目的：いれろ！　回転　20点合格

ルール ポストに郵便物を投げ入れて配達をする。ポストの受け取り口にうまく郵便を入れることができないとミスとなる。

操作 Aボタンで郵便物を投げる。本体の回転は使わない。

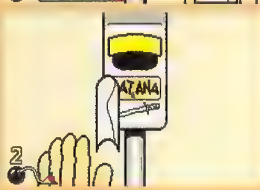


↑最初は配達前の様子が現れる。ここでは何もしないので、画面が切りかわるまで待っていよう。

ポストの中心部を狙って投函しよう

まずは、郵便ポストが表示されるのを待つ。ポストがアップになったら、右から左に手紙が通り過ぎるので、受け取り口を狙ってAボタンを押そう。レベルによって受け取り口の幅が変わるが、中心部を狙えば問題ない。LEVEL 3だと郵便物が丸まっているので、狙いを特に正確に。





←ポストが表示されたら、郵便物を投げこむタイミングを見計らってAボタン。

←LEVEL3では、受け取り口の端で投げこむと弾かれやすい。早めに投げよう。

LEVEL1



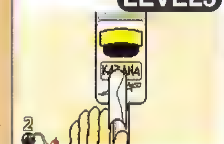
↑ワリオのうち。受け取り口が広く、郵便物を入れやすい。

LEVEL2



↑ジミーのうち。受け取り口が少し幅が狭くなっている。

LEVEL3



↑カット＆アナのうち。受け取り口の端が丸いのは困る。

やなぎがえる

目的：つかめ！　回転　20点合格

ルール 柳の下の水を流れてくるカエルをジャンプさせ、タイミングよく柳の枝に飛びつかせることができないと、ミスとなる。

操作 Aボタンを押すことで、カエルがジャンプする。

右端から順に狙って飛びつく

カエルが柳の真下に来たところを見計らって、Aボタン。できるだけ右から順に飛びついていくと、残りもタイミングをとりやすい。



←開始直後すぐに必ず1匹が流れてくるので、右端の枝を狙うのは難しくない。

LEVEL1~3



LEVEL1では1匹、LEVEL2では2匹、LEVEL3では3匹と、カエルの出現数が増えていく。

ボーイミーツガール

目的：カレにアタック！ 回転：— 15点合格

ルール　物陰から女の子を飛び出させて、タイミングよくあこがれのカレにぶつからせる。１回でうまくぶつからないとミスになる。

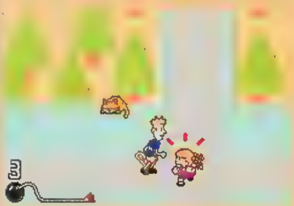
操作　Aボタンで、隠れている女の子を飛び出させる。

木の幹の下にくるカレを見てぶつかろう

カレの走る速さから飛び出すタイミングを割り出そうとしても、微妙にずれてしまい、安定してクリアできない。そこで、慣れないうちは目印を決めておき、カレがそこを通るのを見てから飛び出すという方法をとるのがおすすめ。女の子の左下にある木の幹のあたりが目印にちょうどよい。木の幹の中心にカレがさしかかった瞬間、Aボタンを押そう。これで、カレとばっちりぶつかることができる。基本的にこのタイミングなら、どのレベルでもクリア可能だ。

猫のうしろに注目

LEVEL2で、カレが塀の上の猫に目を止めて立ち止まるかどうかは、事前に判断することは不可能。ここはカレの動きを見ずに、猫のすぐ右側だけに集中して、そこにカレが来たらボタンを押すという方法で乗り切ろう。



➊猫の手前まで見ていると、うっかり反応してしまいがち。猫のうしろだけ見よう。

おじさんは無視

LEVEL3で現れるおじさんは、カレより足が速いので動きに注目しにくい。しかし、実はおじさんはカレの行動にまったく影響がないので、無視してかまわない。カレとおじさんが重なっている場合は、ぶつかっても大丈夫。



➊慣れないうちはおじさんの動きに反応してしまいがち。ぶつかると怒られる。

速度が上がったら

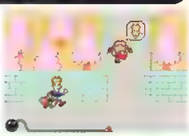
ゲームが進んで速度が上がると、カレの走るスピードも速くなるので、それまでのタイミングで飛びこもうとすると遅くなりがち。木の幹の真下から木の直前、さらに木の１歩前と、少しずつ早いタイミングで飛び出すように。



➊スピードが上がるとLEVEL2でカレの行動を確認するひまはない。勘だけが頼りだ。

LEVEL1

➋あこがれのカレがまっすぐ走る。目印なしでもタイミングをつかみやすい。



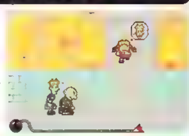
LEVEL2

➋あこがれのカレは、塀の上にいる猫に気をとられてしまうことがある。



LEVEL3

➋あこがれのカレのほかにも、ハゲたおじさんが走ってくるので紛らわしい。



ひつじがいっぴき

目的：ねむれ！ 回転：— 20点合格

ルール　眠ろうとしている子どもが、頭の中で羊を描いている。その羊にうまく柵を飛び越えさせる。柵に引っかかり、眠りにつけないとミスとなる。

操作　Aボタンで、羊がジャンプする。本体の回転は使わない。

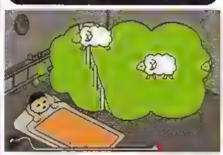
最初の1匹目が肝心、あとはリズムで

１匹目は、柵の手前まで近づくのを見計らってからジャンプしよう。残りはポンポンポンとリズミカルにAボタンを押せば、飛び越えられる。



➋LEVEL3では1匹目の羊がジャンプしたら、画面を見るよりもリズムを重視。

LEVEL1~3



LEVEL１では１匹、LEVEL２では２匹、LEVEL３では３匹と、羊の数が増えていく。

トイレまち

目的：かけこめ！ | 回転： | 15点合格

ルール 開いているトイレのドアに向かって駆けこむ。

操作 Aボタンで、トイレに駆けこむ。

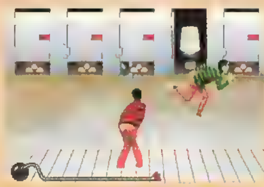
ドアに入るときは頭1つ分だけ早めに押す

左右に動いている男が、開いているドアの前に来たところでAボタンを押すと、トイレに入れる。男の動きが速いので、頭1つ分ほどドアの手前にいるときにAボタンを押すと成功しやすい。さらに記録を伸ばすなら、端から移動して2つ目のドアに確実に入れるよう練習しよう。



柱のど真ん中にぶつからない限り、少しくらいならドアからずれていても、無事トイレに入れる。





LEVEL2、3でドアが開くのは制限時間ギリギリ。最短で移動して入ろう。

LEVEL3では最初から開いているドアはおとり。人の出入りを待とう。

LEVEL1



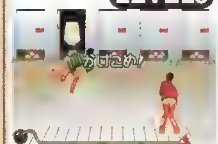
最初から空いているトイレのドアが開いている。

LEVEL2



すべてのドアが閉まっているが、途中でひとつだけ開く。

LEVEL3



最初開いているドアに人が入り、別のドアが開く。

ふうせんわり

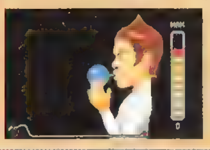
目的：われ！ | 回転： | 20点合格

ルール 風船に息を吹きこんでふくらませ、破裂させる。吹きこむ息の量が足りずに風船を割ることができないと、ミスになる。

操作 Aボタンを押すことで、風船に息を吹きこむ。

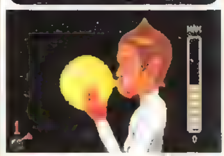
赤いゲージを狙って息を吹きこめ

上下するゲージが、赤い部分に達したときにAボタンを押すようにしよう。ただし、頂点は狙わないこと。通り過ぎて0になる危険性が高い。



LEVEL2、3なら赤いゲージ2回分の息を吹きこめば、確実に割れる。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、風船をふくらますのに必要な息の量が多くなり、割りにくくなる。

バーベQ

目的：くしざせ！ | 回転： | 10点合格

ルール バーベキューに使う食材を、串にうまく突き刺して下ごしらえをする。1つでも食材が串に刺さらないとミスとなる。

操作 Aボタンを押すことで、食材に串を刺す。

スタート直後の数秒間が串を刺すチャンス

スタート後、いちばん動きの速い食材のタイミングを見て、早めに串を刺そう。時間をかけると、動きの遅い食材が串の範囲外に出てしまう。



遅い動きの食材が串の刺さらないところまで行く前に、クリアを狙おう。

LEVEL1~3



食材の数が増えていく。LEVEL1は2つ、LEVEL2は3つ、LEVEL3なら4つになる。

じんるいのしんか

目的：しんかしろ！　回転　10点合格

ルール　人類の進化を表現したグラフィックスを、最後の段階まで進化させる。進化させることができない場合はミスとなる。

操作　Aボタンを押すことで、動物が進化していく。

腕を休ませながら連打で進化させる

すばやく連打すればクリアできる。スコアアタックの場合はLEVEL 2 まで力を抜き、LEVEL 3 は本気で連打、このサイクルを繰り返すとよい。



⊖LEVEL3では、靴をはいた猿が、最終的にはロボットに進化してしまうことに。

LEVEL1~3



LEVEL1は3回、LEVEL2なら6回、LEVEL3は9回の連打で、最後まで進化できる。

ビーカーダイブ

目的：とびこめ！　回転：—　10点合格

ルール　動いているバイキンをビーカーの中に飛びこませる。ビーカーにバイキンを入れることができない場合は、ミスとなる。

操作　Aボタンで、バイキンがジャンプする。

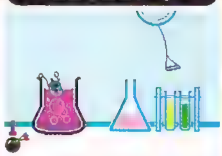
バイキンが手前を向くまでボタンを押すのを待つ

バイキンがいちばん左まで来て、画面の手前を向いたときがチャンス。このタイミングでAボタンを押せば、確実にビーカーに入れられる。



⊖飛びこむのに勢いは関係ない。ブランコの動きよりも、バイキンの顔に注目。

LEVEL1~3



レベルが上がるほどビーカーが細くなり、飛びこむのが難しくなってくる。

ゴクウたたき

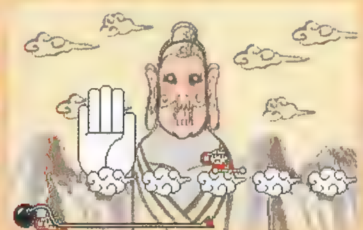
目的：はたけ！　回転　15点合格

ルール　オシャカさまの手を動かし、ソンゴクウをはたき落とす。すべてのソンゴクウを落とせない場合は、ミスとなる。

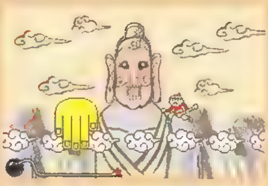
操作　Aボタンを押すと、オシャカさまがはたく。

LEVEL2以降は、タイミングよく2回押す

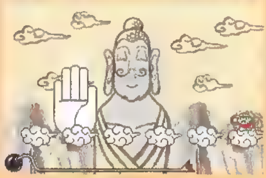
ソンゴクウが雲に乗って、右から左へ高速で移動する。ソンゴクウの動きに注目して、画面左側にあるオシャカさまの手の下にきたときにAボタンを押すこと。LEVEL2以降では2匹目のソンゴクウや逃げたソンゴクウをはたくため、タイミングよくボタンを2回押すとよい。



⊕LEVEL2では、2匹のソンゴクウの間にあまり間隔がないこともある。すぐにはたき落とそう。



⊖LEVEL3で、ソンゴクウの出現が早い場合は遠くへ逃げる。2打目の用意を。



⊖LEVEL3で、ソンゴクウの出現が遅いときは、いきなり手の下まで飛んでくる。

LEVEL1



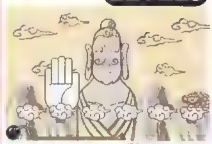
⊕ソンゴクウは１匹しか出現しない。はたき落とすのは楽。

LEVEL2



⊕ソンゴクウは２匹出現する。２匹ともはたき落とすこと。

LEVEL3



⊕ソンゴクウは１匹だけだが、ジャンプですばやく移動する。

ストロー

目的 のみほせ！ ｜ 回転

10点合格

ルール コップの中に入っている飲み物をすべて飲み干す。制限時間を過ぎても飲み物が残ってしまった場合には、ミスとなる。

操作 Aボタンを押すことで、ストローで飲み物を飲む。連打することで何度も飲みこむ。

飲み終わるまで全力で連打する

右に記した、クリアに必要なボタンを押す回数は、タイミングがよかった場合のもの。これにこだわらず、がむしゃらに連打して飲み干そう。



⊖LEVEL 3では、最初の1杯を飲み干そうとすると、なみなみと注ぎ足される。

LEVEL1~3



コップの大きさが変化。LEVEL1で4回、LEVEL2で6回、LEVEL3なら8回押せばよい。

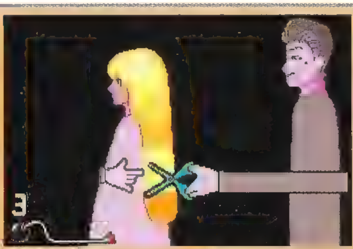
びよういん

目的 このへんまできって！ ｜ 回転

15点合格

ルール 美容師が持っているハサミを動かして髪を切る。お客の要望の範囲の長さで切ることができない場合は、ミスとなる。

操作 Aボタンを押すことで、お客さんの髪の毛を切る。



⊕客が要望する線は目立つので、ハサミを止めるときの目安にするにもちょうどいい。

レベルごとの許容範囲をしっかり把握しておく

上下に動くハサミを見ながら、お客が望むところでAボタンを押そう。どのレベルでも一定の許容範囲が決められており、レベルが上がれば許容範囲は狭くなる。線ぴったりを狙いながらも、許容範囲におさまるようにしよう。ずれるなら、上にずれるよりは下にずれるほうがよい。



⊖範囲より下の部分を切った場合は、時間が残っていればまだチャンスがある。



⊖範囲より上の部分を切ってしまったら、即ミスとなる。これだけは避けよう。

LEVEL1



⊕髪の毛を切ってもいい範囲が広め。まずはみ出さない。

LEVEL2



⊕髪の毛を切ってもいい範囲が少し狭くなっている。

LEVEL3



⊕髪の毛を切ってもいい範囲が非常に狭く、余裕がない。

ぼうたかとび

目的 とべ！ ｜ 回転 ー

15点合格

ルール 棒高跳びの選手を動かして、タイミングよくジャンプ。バーを飛び越すことができなかった場合は、ミスとなる。

操作 Aボタンで、棒を使ってジャンプする。

棒と地面の青い部分に注目する

棒の青い部分が地面の青い部分の真上に差しかかったときに、Aボタンを押せばうまく飛び越せる。青いところだけ見ておけば合わせやすい。



⊖バーの高さなどは関係ない。踏み切りを青い部分で行えるかどうかがカギ。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど地面の青い部分が狭くなり、ジャンプするタイミングが厳しくなる。

ハナシュー

回転

5点合格

ルール ハンドミサイルを撃ち、前方から接近してくるハナベーダーをすべて倒す。自機に敵や弾が当たるとミスになる。

操作 Aボタンで、ハンドミサイルを発射する。本体の回転は、スタート前に縦画面に直すときに使う。

常に鼻の穴を狙ってハンドミサイルを発射

ザコと戦うときは、なるべく鼻の穴に指が入るように狙っていこう。うまくいけばそのままザコごと飛んでいき、他のザコを貫通してしまう。一直線に並んだ敵の場合、1発だけですべて倒せることもある。ボス戦では、弾やザコから優先して倒すと戦いやすい。



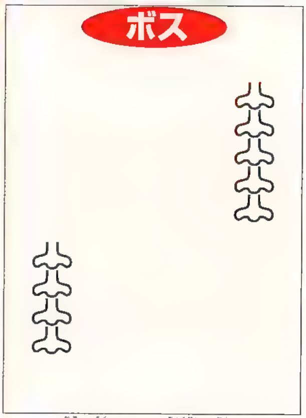
◐ザコには、鼻の片方の穴にだけ指が入るように撃つと、曲がった軌道で飛んでいく。もちろん貫通弾扱いなので、斜めに並んでいる敵がいれば、1発で倒すこともできる。



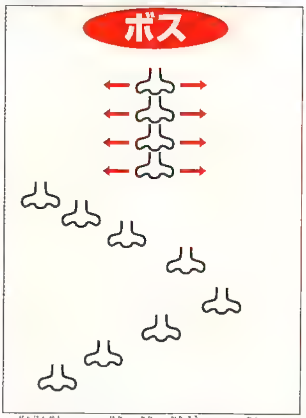
◐ボスの前に登場する鼻の穴にハンドミサイルを重ねるように撃ちこむ。穴をふさぐのに必要なハンドミサイルの数は、LEVEL 1で2発、LEVEL 2で3発、LEVEL 3では4発。



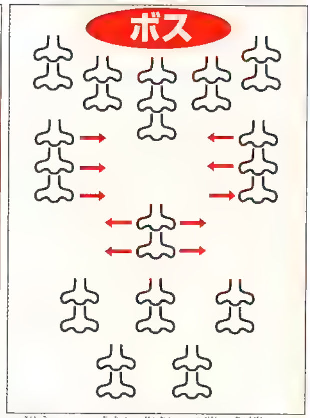
◑ボス戦では、両腕を鼻の穴に突っこんで攻撃。ザコを吐き出したら、貫通弾攻撃を狙おう。



◑ザコの数は少ない。一直線に並んでいるので、鼻の穴を狙って貫通させよう。



◑前半戦では、鼻の穴の片方だけを狙うと曲がるので、他のザコも巻きこめる。



◑最後のザコ地帯が難関。出現の直前から広範囲に弾を連発して早めに倒そう。

◎エピローグ



◑山の神「ひでおう」にカットとアナの同時必殺攻撃が炸裂か!?　でもその前に、ぽんきちとハヤテが飛びこんできて、山の神の脳天に激突した。



◑すっかり忘れていたけど、外ではまだハチの大群が待ちかまえていた。夕焼けのなか、ハチに追われるカットたち。やっぱりこうなっちゃうのか……。

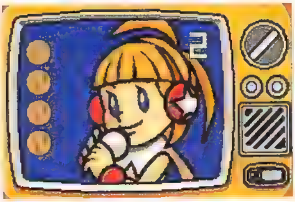
必殺のイナズマギリで山の神をやっつけようと身構えるカットとアナ。ところが、飛びこんできたぽんきちとハヤテが直撃。山の神は倒すまでもなく気絶してしまった。すっかり満足して帰ろうとするカットとアナだが、山小屋の外にはハチの大群が。結局、ハチに追われて逃げ帰るのだった。

ちょっと控えめな彼らのこと みんな知ってる？



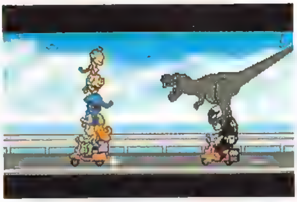
各キャラクターのストーリーに登場するたくさんの脇役たち。その他大勢に見える彼らにも、みんなちゃんとした名前があるのだ。その一部を、ここで紹介していこう。なお、ワリオマンのエピローグを最後まで見ると、キャスト紹介で名前を確認することができる。ここにいない、ほかのキャラクターたちも確認してみるとよいだろう。

ナオ コモリ



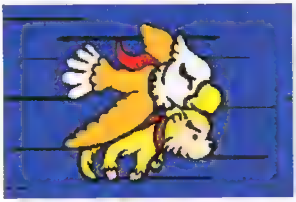
「こちら★モナピザ」を歌う人気アイドル。モナステージのテレビで、一生懸命歌っているのだ。ちなみに、「スタッフ」でも似たような名前の人が見つかるよ。

モナーズ 1号2号3号



モナピザの店長ジョーが、ダイナソーズからモナを助けるために連れてきた3人組。1号のゾウは攻撃担当。2号のブタは解析担当。3号は猿だけど役目はバナナ投げ？

ぽんきち&ハヤト



こまいぬのぽんきちとハヤブサのハヤト。2人とも赤いマフラーがトレードマーク。いつもカットとアナといっしょにいる。忍者修行をしているので頼りになる仲間だ。

クニャクニャーン



ドリブルたちのタクシーに乗った、宇宙人のお客さん。クラブ サトーに連れていってもらったはず……なんだけど、残念ながらお店の中では見当たらないね。

ウチューうさぎ



オービュロンの子分で、いっぱいいる。オービュロンはすっかり頼りきっているけど、やることがいいかげんで、けっこうあてにならない。宇宙空間を飛行できる。

ファイブワット



怒ると怖～いナインボルトのママ。エイティーンボルトもタジタジだ。今回はシルエットだけの登場をしたけれど、いったいどんな顔をしているんだろうね？



ドリブル&スピッツ編

ポキッとかいてん

◎プロローグ



◎タクシーで[illegible]している2人。眠そうなスピッツに気づいたドリブルは、ラジオをつけさせた。どんな放送が聞けるのかな？



◎ただラジオをつけただけなのに、車がなぜかエンストしてしまった。途方にくれるドリブル。とにかく、スピッツといっしょに車を直そう。

きょうもドリブルとスピッツは、2人いっしょにタクシーで仕事中。でも、助手席のスピッツは眠そう。寝られちゃ困るとドリブルは、車のラジオをつけさせた。選局していたら、なぜかエンストしてしまう。かたまるドリブルを尻目に、スピッツは修理しようと、あちこちいじってみるけれど……。

きゅうどう

目的：いぬけ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール 弓を回して角度を合わせ、果物を射る。チャンスは1度しかないため、矢を果物からはずしてしまうとミスになる。

操作 本体の回転で、弓を回す。Aボタンで、矢を発射する。

矢先から直線をイメージして狙う

弓矢に角度をつけて狙おうとするよりも、矢の延長線上に果物があるかどうかを確認するように心がけよう。ヒットの判断はしやすくなる。



⊖矢が水平に見えるように本体を回し、果物と一直線になったところを狙おう。

LEVEL1~3



レベルが上がると、的が小さくなる。LEVEL1はメロン、LEVEL2はリンゴ、LEVEL3はレモン。

にちようだいく

目的：くぎうち！ | 回転：中 | 15点合格

ルール 出っぱっている釘に狙いを定め、ハンマーで打ちつける。すべての釘を打ちつけられない場合は、ミスとなる。

操作 本体の回転で、ハンマーを左右に移動。Aボタンを押すことでクギを叩く。

Aボタンを連打しながらハンマーを移動する

ハンマーは釘の上で自動的に止まるようにできていないので、ぴたりと合わせるのにコツがいる。そこで、常にAボタンを連打してハンマーを叩いている状態で、本体を回して釘の頭へ移動しよう。この方法だと、音を聞きながら動かしていればよいので、少しは合わせやすくなる。



⊕連打しながら移動すれば、移動してからハンマーを下ろすまでの時間のロスをわずかだが防げる。



⊖叩いている最中でも、本体を回すとハンマーは動く。しっかり打ちつけよう。



⊖スピードが速くなったら、釘の近くまで移動してから連打を開始しよう。

LEVEL1



⊕合計で3回叩くことが多い。長い釘が1本だけの場合も。

LEVEL2



⊕出っぱっている釘の数が増える。合計で4回叩くことに。

LEVEL3



⊕合計で6回以上叩く。長めの釘が複数あることが多い。

まわるカギ

目的：あわせろ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール 複数の鍵の中から正しい鍵を見つけ出して鍵穴に差しこむ。間違った鍵を差しこむと、ミスとなってしまう。

操作 本体の回転で、鍵を選ぶ。Aボタンで決定する。

落ちついて考えてから最後の瞬間に選択

あわてて選ぼうとしても余計な時間をくうだけ。最初は本体を動かさず鍵の形を見比べ、同じ形のものを見つけてから、本体を回そう。



⊖正解の鍵が端にあった場合は運がいい。一気に本体を回せるので簡単だ。

LEVEL1~3



レベルが上がると、出現する鍵の数が増える。LEVEL1で3個、LEVEL2で4個、LEVEL3は5個。

かんらんしゃ

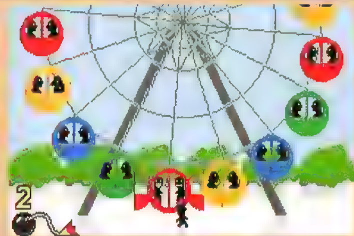
目的：[illegible]　回転：[illegible]　10点合格

ルール 遊園地の観覧車を回して、人の乗っていないゴンドラに乗りこむ。制限時間が来るまではミスにならないので数回の挑戦が可能。

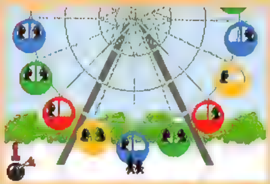
操作 本体の回転で、観覧車を左右に回転させる。Aボタンで、ゴンドラに乗りこむ。

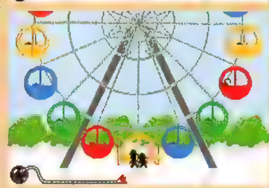
半分見回してから本体を回し始める

乗ることのできるゴンドラは、たいていゲーム開始時に画面内にある。最初は本体の動きを止めたまま、画面の左右どちらか半分を見回して、開いているゴンドラを探そう。開いているゴンドラがなければ、残り半分は、本体を回転させつつ探すようにすれば時間を短縮できる。



↑人の乗っているゴンドラを開けると、中の人に怒られる。ミスにはならないので、ほかを探そう。

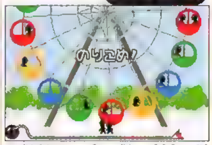




↑へたに本体を回すと乗れるゴンドラが画面外に出てしまい、見つからなくなる。

↑ゴンドラを探すときは、黒い部分があるかどうかに注目しているとよい。

LEVEL1



↑観覧車に乗る人は2人。空のゴンドラを探し出すこと。

LEVEL2



↑乗る人は1人。1人しか乗っていないゴンドラを探そう。

LEVEL3



↑ゴンドラの中の人が寝転がっていて、探しにくい。

くいしんぼう

目的：[illegible]　回転：[illegible]　15点合格

ルール 顔を回して、食べ物を残さないようにすべて食べる。制限時間内であれば、何回かじってもかまわない。

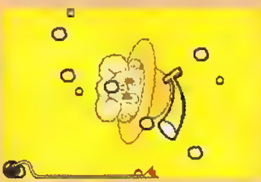
操作 本体の回転で、顔を左右に回す。Aボタンで、食べる。

最短の食べ方を覚えて確実に本体を回す

何回かじってもいいからといって、連打しながら本体を回そうとすると、時間がかかりすぎてクリアできない。各レベルの最短の食べ方を覚えたうえで回転角度も練習で身につけておくこと。また、LEVEL 2と3では開始直後にAボタンを押して、1口目をすぐに食べてしまうとよい。



↑LEVEL1のスイカなら3口食べてもよいが、まずは頭を動かしてから食べ始めて、2口で終わらせよう。

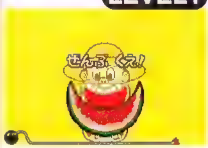


↑LEVEL2のバナナは真ん中と左右に分けて、3口で食べられる。



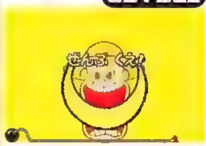
↑LEVEL3のドーナツは、上下左右の4か所を食べるのが最短のクリア手順。

LEVEL1



↑出てくる食べ物がスイカ。最低2口で食べられる。

LEVEL2



↑出てくる食べ物がバナナ。最低3口で食べられる。

LEVEL3



↑出てくる食べ物がドーナツ。最低4口で食べられる。

ケロリンじゃんぷ

目的：のこすな！　回転：中　10点合格

ルール　ケロリンをジャンプさせ、虫を食べる。制限時間内なら何度ジャンプしてもかまわないので、すべての虫を食べよう。

操作　本体の回転で、方向を合わせる。Aボタンで、ジャンプする。



⬆LEVEL2の場合は、本体を回さないこと。ケロリンの真上を虫が通るときにタイミングよくジャンプ。

矢印の先を虫に合わせてジャンプする

本体を回転させてケロリンの角度を調節するときは、表示されている矢印を見て、その先に虫がいるのを確認する。それからジャンプすれば、虫を食べやすくなる。LEVEL3の2回目以降のジャンプでも同様に調節すること。角度を調節するときは、本体を大きめに回すほうがよい。

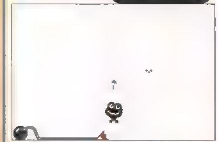


⬅LEVEL3で左右に虫が出た場合、同じ角度で2回ジャンプして2匹目を。



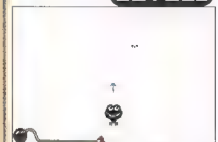
⬅虫がたくさん出た場合は、残った虫を2回目のジャンプですべて食べよう。

LEVEL1



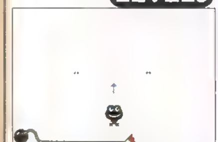
⬆飛んでいる虫は1匹だけ。簡単に食べれられる。

LEVEL2



⬆高い位置を虫が1匹だけ左右に飛び回っている。

LEVEL3



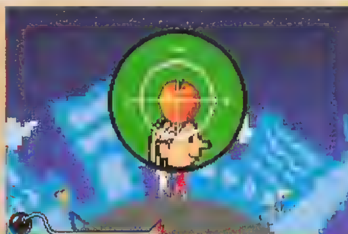
⬆虫が左右に2匹飛んでいる。1か所にいっぱい出ることも。

バナナスナイパー

目的：バナナをうて！　回転：中　10点合格

ルール　スコープを通して通行人の頭の上にあるバナナを見つけ出して撃つ。制限時間内なら違うものを撃ってもかまわない。

操作　本体の回転で、照準を左右に移動する。Aボタンで、ショット。



⬆LEVEL3では通行人が重なってバナナを見失うことも。足元を見ながら、照準の動きを合わせよう。

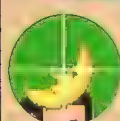
照準を左右に動かし位置を確認してから撃つ

まずは照準を動かして、通行人全員の頭上に乗っているものをざっと見ておこう。見つけてすぐに撃とうとすると、バナナと似たものと間違えがちなので、とりあえず撃たないほうがよいだろう。そして的が絞れたら、すばやくバナナを乗せた人に照準を合わせ直して撃とう。



バナナとまぎらわしいもの

お月さま



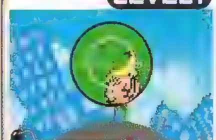
⬆形が似ていて、黄色いうえに黒い部分もあるのが紛らわしい。顔が描かれていることで別ものだと判断しよう。

ブーメラン



⬆曲がり方が似ているところで、間違えやすい。茶色っぽいのと、中央の角張っている部分で別ものだと判断。

LEVEL1



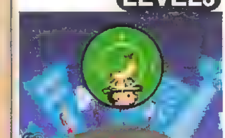
⬆通行人は3人しかいない。じっと立ち止まっている。

LEVEL2



⬆通行人は4人に増えた。立ち止まっているのでまだ楽。

LEVEL3



⬆通行人は4人だが、全員歩いているので狙いにくい。



あくりょく

目的：にぎれ！　回転：中　**15点合格**

ルール 出てくるものをすべて手で握りつぶす。制限時間内であれば、ターゲットを握るのに失敗してしまってもかまわない。

操作 本体の回転で、手を左右に動かす。Aボタンで、手を握る。

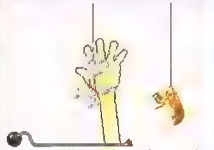
手のリーチを考えて動物の動きを見きわめる

手は一定の範囲内で動くので、ものを握れる範囲も決まっている。LEVEL2と3では、手の範囲内に動物が入るタイミングを予測しよう。



❸LEVEL3では、おたまじゃくしが浮き上がってきたところを狙って握るとよい。

LEVEL1~3



LEVEL1では物が2個ぶら下がる。LEVEL2では赤とんぼ、LEVEL3ではおたまじゃくし。

フットボール

目的：とれ！　回転：中　**10点合格**

ルール 敵に捕られないようにボールをキャッチする。敵の妨害以外に、ボールを地面に落としてもミスとなるので注意しよう。

操作 本体の回転で、左右に移動する。Aボタンで、ジャンプする。

ボールの真下に入りこみ、引きつけてジャンプ

ボールの落下地点を予測して移動しておき、頭上すれすれまで落ちてきたらジャンプしよう。地上でキャッチできる場合もある。



❸ジャンプでキャッチできる高度は、意外と低め。あせってジャンプしないこと。

LEVEL1~3



LEVEL1では2人、LEVEL2は3人、LEVEL3では5人と、敵の選手の数が増えていく。

モグラタタキ

目的：2ひきただけ！/2たいただけ！/2たいたたきおとせ！　回転：大　**10点合格**

ルール モグラ穴から出てくるものを、規定回数以上叩き落とす。制限時間内なら何回ハンマーを振り下ろしてもよい。

操作 本体の回転で、モグラ穴を左右に回す。Aボタンで、ハンマーを振り下ろす。

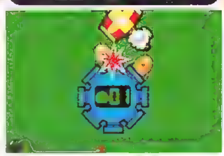
敵の姿を見つけてからモグラ穴を回す

敵が頭を出したところを覚えておき、回転させてから叩こう。モグラ穴はひっかかるような動きをするので、大きめに本体を回すこと。



❸LEVEL3の場合は防御するものもいる。ハンマーを持っていないのを選ぼう。

LEVEL1~3



LEVEL1はモグラ、LEVEL2はタニパッパ、LEVEL3ではマリオ風タニパッパに変化する。

アリ

目的：おいはらえ！　回転：中　**15点合格**

ルール あめ玉に近づかれないように、すべてのアリを叩いて追い払う。制限時間内であれば何度叩いてもかまわない。

操作 本体の回転で、手を左右に回す。Aボタンで、地面を手で叩く。

Aボタンを連打しながらアリを待ちかまえる

アリの来る方向に手を動かしたら、Aボタンを連打して地面を叩きながら待ちかまえよう。アリが逃げ帰ったのを見てから手を動かすこと。



❸1回叩いただけでは追い返せないこともある。3回くらいは念入りに叩こう。

LEVEL1~3



LEVEL1では2匹、LEVEL2では3匹、LEVEL3では4匹または大量にアリが出現する。

◎ポチッとかいてん◎

つまようじ

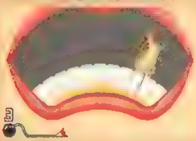
目的：[illegible] ｜ 回転：[illegible] 　**20点合格**

ルール　つまようじで歯の間に挟まっているものを取る。チャンスは1度しかなく、何も取れないとミスになってしまう。

操作　本体の回転で、つまようじの角度を変える。Aボタンで、つまようじを使う。

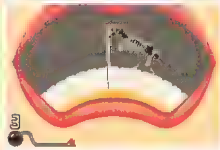
歯のすき間の小さな汚れを見つけ出す

歯のすき間に点のようなものはないか探してみよう。つまようじの角度を調節するときは、汚れよりも歯のすき間の線に合わせると楽。



❹歯のすき間に詰まっているものは、ランダムに変化。難易度的には変わらない。

LEVEL1~3



LEVEL1は9本、LEVEL2は11本、LEVEL3では15本と、歯の数が増えていく。

カラーたいこ

目的：ぜんぶ　たたけ！ ｜ 回転：中 　**15点合格**

ルール　太鼓を叩いて色をつける。制限時間内であれば、何度スティックを振ってもかまわない。すべての太鼓に色をつけよう。

操作　本体の回転で、スティックを左右に移動する。Aボタンで、叩く。

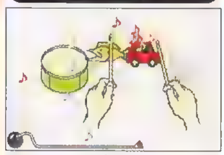
両手が交互に動くことを考えて狙う

空振りしてもよいので、連打しながら移動するのが基本。微妙にずれるときは、左手→右手→左手……の順に手が動くことを思い出そう。



❹太鼓に色がついたらOK。何色になろうとかまわないので、叩きすぎてもよい。

LEVEL1~3



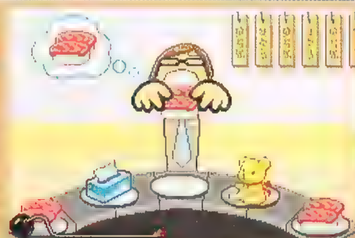
LEVEL1で3個、LEVEL2で4個、LEVEL3で5個と、用意される太鼓の数が増えていく。

かいてんズシ

目的：すしを　くえ！ ｜ 回転：中 　**15点合格**

ルール　回転寿司店にある皿を回し、寿司を取って食べる。寿司以外のものも流れており、それを選んで食べてしまうとミスになる。

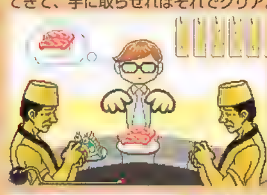
操作　本体の回転で、皿を選ぶ。Aボタンで、目の前のものを食べる。



❹本体を回しておじさんの目の前に寿司の皿を持ってきて、手に取らせればそれでクリア。

すき間からのぞいて皿に乗ったものを推理

LEVEL2と3では店員がじゃまになるので、見える皿の数が減る。店員のすき間にも注目して、寿司かどうかを色で判断しながら皿を回転させるとよい。LEVEL3では少しずつ回しながら、寿司のありそうなところにあたりをつけよう。それから大きく回すほうが、クリアしやすくなる。



❹LEVEL2なら左右どちらに回しても、寿司の皿が見つかる可能性は高い。



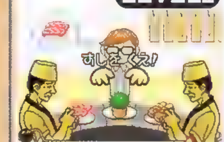
❹LEVEL3では、当てずっぽうではずれた場合に取り返しがつかない。

LEVEL1



❹視界をさえぎるものは何もない。寿司の皿が多い。

LEVEL2



❹店員が左右に1人ずつ現れる。寿司は2皿出る。

LEVEL3



❹店員が左右に2人ずつ現れる。寿司は1皿しかない。




ハニワ

目的：おなじものはどれ？　回転：中　15点合格

ルール 手前のハニワと同じ形のハニワを選んで、穴にはめこむ。形の違う穴の中にはめこんでしまうとミスとなってしまう。

操作 本体の回転で、ハニワが左右に移動する。Aボタンで、ハニワが穴に向かって進む。

口の形と腕の上げ方を見比べて選択する

特徴として、ハニワの腕の上げ方の違いがいちばん目立つ。しかし、実は左腕を上げているハニワが2種類あるので、目安として頼りすぎると間違えることもある。口の形にも注目しよう。腕よりも目立たないのでほんの少し判断に時間がかかるが、形は全部異なっている。

ハニワの種類

縦一文字



縦に長い口をしているハニワ。左腕を上げて、右腕を下に伸ばしているのが特徴。

おちょぼ口



小さな丸い口をしているハニワ。左腕を上げて、右腕を脇に丸めているのが特徴。

への字



口の両脇が下がっていて、しかめ面のようなハニワ。両腕を上げているのが特徴。

横一文字



横に長い口をしているハニワ。右腕を上げて、左腕を下に伸ばしているのが特徴。

Vの字



口の両脇が盛り上がり、笑顔のようなハニワ。両腕を下に伸ばしているのが特徴。

LEVEL1



出題されるハニワの穴の数が2つだけなので簡単。

LEVEL2



出題されるハニワの穴の数が3つ。ちょっと迷う。

LEVEL3



出題される穴の数が4つ。腕が多く並んで紛らわしい。

さいごのピース

目的：かんせいさせろ！　回転：中　10点合格

ルール ピースを回転させ、パズルの最後の1か所として空いている部分を埋めて完成させる。間違えた方向でピースをはめるとミスになる。

操作 本体の回転で、ピースを回転する。Aボタンで、パズルにピースをはめる。

パズルの形と周りの絵柄を見比べてピースを回す

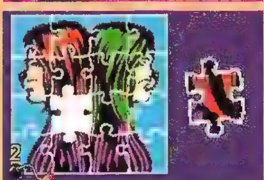
まずチェックするのは、欠けている部分の形。出っ張っているか、引っこんでいるか、それともまっすぐなのかを見比べよう。ただし、これだけで判断すると、上下と左右の形が同じ場合に間違えて回転することもある。この場合は絵柄も見比べて、どっち向きが正解か絞りこもう。



四つ角のピースなら、まっすぐになっている辺さえ合わせれば、簡単に向きがそろえられる。



本体を大きく回転させないと、なかなかピースの向きを変えられない。



ピースの方向を絵柄で判断する場合は、絵の線よりも色で見比べるとよい。

LEVEL1



長髪の人物が1人だけ。無地の背景はピースの形で判断。

LEVEL2



長髪の人物が2人。緑の髪とピンクの髪が目印になる。

LEVEL3



6人の集合図。肌色の顔と緑色の顔の人がいる。

ジャーマンスープレックス

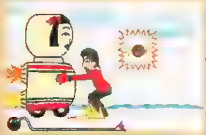
目的：[illegible]　回転：[illegible]　**20点合格**

ルール ボタン連打で相手の体を浮かせ、プロレス技のジャーマンスープレックスを決める。相手を持ち上げられなくてもミスになる。

操作 Aボタンで、相手の体を浮かせる。本体の回転で、投げる。

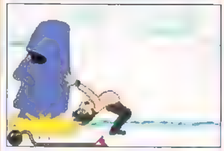
出題後からすぐに連打を開始して投げる

ゲーム画面が完全に出る前から連打しておくと、早めに浮き上がらせることができる。レスラーの体が真っ赤になったらすぐ投げよう。



⊖レベルが上がるほど重くなる。連打が速いほどボタンを押す回数も少ない。

LEVEL1~3



LEVEL1は覆面レスラー、LEVEL2ではモアイ、LEVEL3ではこけしを投げ飛ばすことになる。

みつあみ

目的：[illegible]　回転：[illegible]　**15点合格**

ルール みつあみの髪の毛を、左右まったく同じ長さに切りそろえる。短く切ってしまっても、反対側の髪を切ってバランスをとればよい。

操作 本体の回転で、頭を左右に傾ける。Aボタンで、髪を切る。

切る側の見きわめが先、長さの調節は節目で

まず、長いみつあみのあるほうにすばやくハサミを移動。それから短いほうのみつあみの節目の数を目安に、首を傾けさせて切ればよい。



⊖みつあみは節目単位で切れるので、細かい位置調節は気にしなくてよい。

LEVEL1~3



LEVEL1は女の子、LEVEL2は古代人、LEVEL3では落ち武者のみつあみをそろえることに。

はいしゃさん

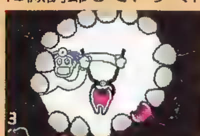
目的：[illegible]　回転：大　**10点合格**

ルール 患者さんの口を回し、やっとこで虫歯を抜く。このときに、虫歯ではない健康な歯に触ってしまってもミスにはならない。

操作 本体の回転で、口を左右に回す。Aボタンで、歯を抜く。

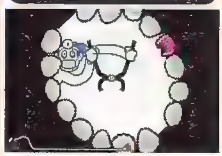
健康な歯に当たってもあきらめない

やっとこの真下に虫歯を移動させよう。少しずれていると健康な歯に弾かれるので、やっとこが戻る途中に微調節して、すぐに抜きなおそう。



⊖LEVEL3では近いほうから抜く。左下に虫歯が出現すると、判断を誤りやすい。

LEVEL1~3



LEVEL1では近くに1本、LEVEL2では離れたところに1本、LEVEL3では2本の虫歯がある。

ベストショット

目的：[illegible]　回転：[illegible]　**15点合格**

ルール カメラを回し、被写体の全身が入るようにして撮影する。被写体の一部分だけであっても、はみ出たまま撮影するとミスになる。

操作 本体の回転で、カメラを左右に傾ける。Aボタンで、撮影する。

回転を止めるのとシャッターを切るのを同時に

本体を回転し、被写体がフレームに収まった瞬間、回転を止めると同時にAボタンを押す。LEVEL3でも被写体が動きだす前に撮影できる。



⊖左右の長さを気にしながら撮影するので、片側に寄せる被写体は撮りにくい。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、被写体が大きくなる。また、LEVEL3では、被写体が動くようになる。

ハドウホウ

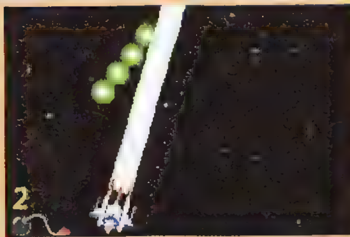
目的：[illegible] ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール 強力なハドウホウを1発だけ撃ち、目の前に迫る敵を殲滅する。敵を1機でも撃ちもらしてしまうとミスになってしまう。

操作 本体の回転で、自機を左右に移動する。Aボタンで、ハドウホウを発射する。

敵の動きを見て狙撃地点を決める

LEVEL2と3では敵が動き回るので、いい場所を見つけて自機を移動しないと敵を倒せない。まず敵の動きを見て撃つ場所を決めたら、その場所に移動して待ち伏せ。ベストのタイミングを狙おう。LEVEL2では、いちばん奥の敵が狙いからずれやすい。発射後に少し追いかける感じで。



◎ハドウホウは発射しながら動き回ることも。狙いをはずすと困るので、基本的に本体を固定しよう。

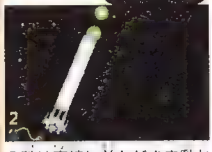


◎LEVEL2では、敵がハドウホウの直線上に来る一瞬前に発射するとうまく当たる。



◎LEVEL3では、集合場所を確認してから、中心を狙ってハドウホウを発射する。

LEVEL1



◎敵は直線に並んだまま動かない。狙うのは簡単。

LEVEL2



◎敵は直線に並んだ状態で、左右に回転する。

LEVEL3



◎敵がバラバラの場所にいる。一定周期で1か所に集合する。

フライがえし

目的：ひっくりかえせ！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール 宙に向かって華麗に飛ばしたパンケーキを、フライパンでうまくキャッチする。パンケーキを落とすとミスになる。

操作 Aボタンで、パンケーキを飛ばす。本体の回転で、シェフが左右に移動する。

先に左に移動してからパンケーキに追いつく

パンケーキを追いながら移動するのは難しい。Aボタンで飛ばしたら、パンケーキの動きと関係なく、画面の左のほうにすばやく移動しておくこと。ただし、あまり端まで行かないほうがよい。また、パンケーキの動きを見ながら距離を詰めると、キャッチしやすくなるはずだ。



◎パンケーキがフライパンの真ん中に落ちるように移動しよう。位置がずれてると落ちてしまう。



◎LEVEL2では、パンケーキが左から右に落ちだしたときから距離を詰めていこう。



◎LEVEL3では矢印だけが目印。スピードは速いが、動きが確実に読める。

LEVEL1



◎パンケーキが後方に弧を描くように飛んでいく。

LEVEL2



◎パンケーキがジグザグに落ちてくるので追いつきにくい。

LEVEL3



◎パンケーキが画面外まで飛んでいき、落ちてくる。

◎ポチッとかいてん◎

トロッコ

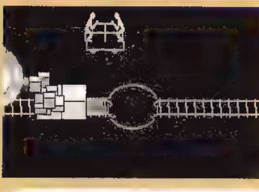
目的 よけながら すすめ！／にげる！／にげながら よける！　5点合格

ルール トロッコを操って、途中にあるさまざまな障害物を避けながらゴールまでたどり着く。制限時間内に到着しなければならない。

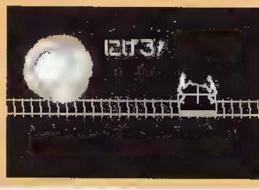
操作 本体の回転で、トロッコを操る。Aボタンで、ジャンプする。

コースの前方に注目しながら一生懸命操る

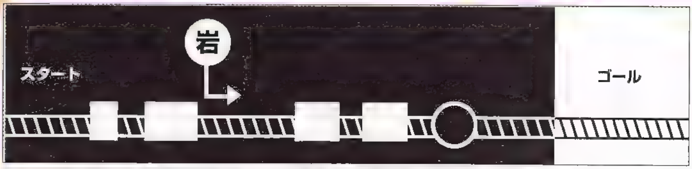
本体を左右に回すのが速いほど、トロッコのスピードも上がる。マップ上のトラップを越えるにはスピードがないと難しいものもあるので、できるだけ速く操っておこう。ただし、速く回すと画面がぶれるというデメリットがある。マップ上に障害物が現れる順番を覚えておいて、あまり画面を見ずにプレイできるようになっておくこと。なお、線路上でじっと止まっていると、突然うしろから岩が転がってきてつぶされてしまう。休みながら進むことは不可能だ。



◀白いブロックを見つけたら、早めのジャンプで飛び越そう。ブロックの上に着地しても大丈夫。ブロックの上から、さらにジャンプすることもできる。

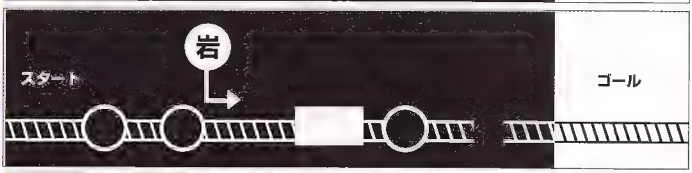


◀マップの中盤でうしろから追ってくる岩は、ほどほどの速度が出ていれば逃げ切れる。全速でこぐほどではないので、回転速度を落として手を休ませよう。



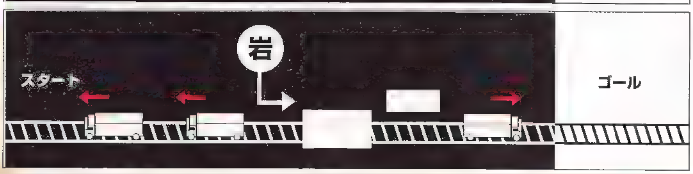
LEVEL1

◀白いブロックが連続して出てくる。飛び越して着地しても気を抜かず、次のブロックに備えよう。また、最後に1つだけ穴が出てくるため見落としやすい。忘れずにジャンプすること。



LEVEL2

◀最初の穴はある程度速度が出ていないと、ジャンプしても飛び越せない。スタート直後から全速で操り、すぐにジャンプしよう。最後の途切れている線路を飛び越えるのも忘れずに。



LEVEL3

◀こちらに向かってくるトラックには、ブロックと同じ距離で飛び越そうとするとぶつかる。早めにジャンプしよう。最後のトラックには、全速で近づきながらジャンプして上に乗ろう。

◎エピローグ



▲直ったタクシーで走行中、スピッツを眠らせないために、今度は謎のスイッチを押してみた。なんと、タクシーが変形して、宇宙へ出発する！



▲宇宙で気分転換していたら、お客さんを見つけたドリブルたち。宇宙人のクニャクニャーンを乗せて、タクシーでクラブ サトーまで出発！

スピッツのがんばりでなんとかタクシーも直り、営業走行を再開！お客さんのクニャクニャーンを乗せて向かった先はみんなが待ってるダイヤモンドシティの人気スポット、クラブ　サトー。なんだかんだとトラブルがあっても、最後にたどり着くのは、やっぱりこの場所になるんだね。

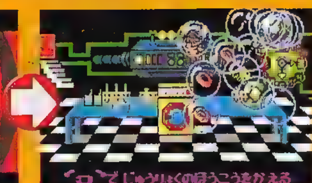
じゅうりょくかいてん



◎プロローグ



⬆重力コントローラを完成させ、Dr.クライゴアは有頂天。一心不乱に踊りまくる。とてもすごい発明らしいけれど、いったい何ができる機械なの？



⬆泡の中に入って、浮かんで遊ぶDr.クライゴア。これが重力コントローラの威力だ。そのうち、また新しいことがひらめいて、何やら始め出すことに。

Dr.クライゴアが自分の研究所で重力コントローラを完成させた。重力を上に向け、泡に入って浮かんで遊ぶDr.クライゴア。ふわふわと飛び回っているうちに、またまた何事かひらめいたようだ。泡を出していた機械の中に、手あたり次第に物を投げ入れ出したけれど、今度は何をするのだろう？

おっちゃん

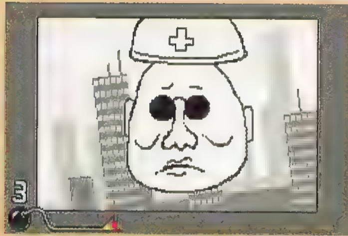
目的：[illegible]　回転：[illegible]　**15点合格**

ルール　画面の上下をひっくり返して、おっちゃんの素顔を見る。かぶっているものを落とすことができないとミスとなってしまう。

操作　本体の回転で、おっちゃんを回して逆さまにする。

背景を見ながら回して おっちゃんを完全に逆さに

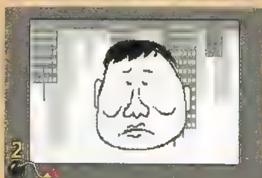
ゲームが始まったら、すぐに本体を回して逆さにしよう。このとき、本体を回して逆さにしても、回すスピードによっては、画面との回転角度が一定にならないことがある。腕の感覚だけに頼らず、背景の町並みとおっちゃんを見比べながら、完全に逆さになるように調節すること。



⊕完全に落とさないうちに本体を回して画面を戻そうとすると、落としたものまで戻ってきてしまう。

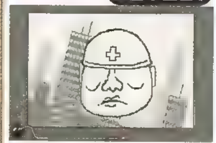


⊕すべて落としたら次に備えて、本体を回転させて画面を元に戻しておこう。



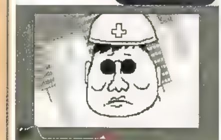
⊕LEVEL3は、180度ピッタリ回すとカツラが落ちる。背景と比べよう。

LEVEL1



⊕落とすのはヘルメットだけ。少し下に向けるだけで落ちる。

LEVEL2



⊕落とすのはヘルメットとサングラスの2つに増える。

LEVEL3



⊕ヘルメットとサングラスとカツラを落とすことに。

たまおとし

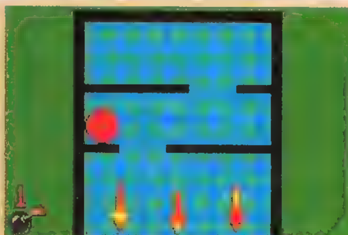
目的：[illegible]　回転：[illegible]　**10点合格**

ルール　ハコを傾けて赤いボールを転がし、いちばん下まで落とす。途中に空いている穴に落としてしまうと、大きなタイムロスになる。

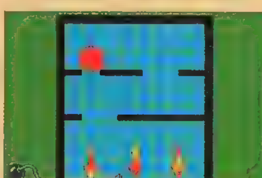
操作　本体の回転させることで、ハコを左右に傾ける。

回転に強弱をつけて ボールを穴に落とす

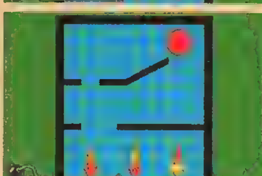
すばやく回して穴から次々と落としたいところだが、微妙なコントロールも必要だ。端の穴に落とすときは最初に大きく傾けて、ボールが端に来たら少し本体を戻し、跳ね返らないようにする。大きな穴を越えるときは、ボールが仕切りの上を転がる程度にギリギリの傾きに調節しよう。



⊕勢いがありすぎると横の壁にぶつかり、跳ね返ったボールが仕切りに戻ってきてしまう。



⊕小さな穴にはまると、なかなか出てこない。入らないようにすることが大事。



⊕上の段の仕切りに傾きがあることも。本体を大きく回し、ボールを動かそう。

LEVEL1



⊕仕切りが1段、穴も1つ。小さな仕切りがあることも。

LEVEL2



⊕仕切りが上下2段に、穴が1つずつ空いている。

LEVEL3



⊕仕切りが2段。上の段は穴2つ、下の段は穴1つ。

ときめきムーン

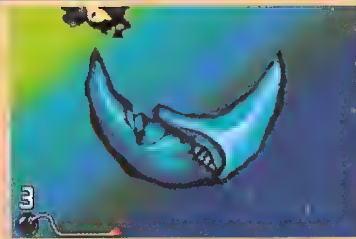
目的：あくまをおとせ！／あくまだけおとせ！ 回転：中 **15点合格**

ルール：月を傾けて、悪魔だけを落とす。いっしょに乗っている子どもを落としてしまうとミスになるので注意しよう。

操作：本体の回転で、月を左右に傾ける。

悪魔が落ちだしたら逆方向に回転開始

LEVEL 2と3では月に子どもまで乗っているので、本体の回転に微妙なコントロールが必要となる。落とせる角度まで一気に本体を回し、画面を見ながら悪魔が落ちるのを待つ。確認したら、すばやく本体を逆方向に戻すとよい。これで、子どもが落ちないように月の中央に戻せる。



↑月の丸みの角度は意外と大きい。本体を大きめに回転させないと、悪魔がなかなか落ちてくれない。

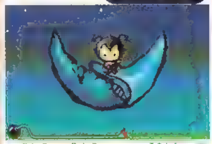


←縁ギリギリまで動かしてから、微調整で落とす方法もあるが、時間がかかる。



←LEVEL3では落としたあとの切り返しで、そのまま反対側の悪魔も落とす。

LEVEL1



↑悪魔が1人だけ。適当に回転させればクリアできる。

LEVEL2



↑月の上に、悪魔が1人と子どもが2人乗っている。

LEVEL3



↑月の上に、悪魔が2人と子どもが2人乗っている。

ほのお

目的：ぜんぶつけろ！ 回転：中 **20点合格**

ルール：炎を傾けて燃え移らせ、すべてのろうそくに火をつける。1つでもろうそくに火がつかないとミスとなってしまう。

操作：本体を回転させることで、重力の方向を変える。

ろうそくではなく炎に注目して本体を回す

火のついたろうそくを回そうとしがちだが、動かしているのは重力だということを忘れずに。炎は画面の上方向を向くようになっているので、炎の向きにしながら回したほうが、思うように動かせる。炎の真上に火のついていないろうそくが来るように、考えながら回そう。



↑炎を一瞬つけるだけで、ろうそくの頭に火がつく。確認するより、次に備えて回し続けるほうがよい。



←つけた炎で別のろうそくに火をつける。炎のリレーだと思うと、クリアしやすい。



←1つの炎で、2つのろうそくに火をつける場合もある。左右に大きく動かそう。

LEVEL1



↑火のついていないろうそくが1つしかない。

LEVEL2



↑火のついていないろうそくは2つ。リレー方式の配置だ。

LEVEL3



↑火のついていないろうそくは3つ。2つのこともある。

バーカウンター

目的：止めろ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール バーカウンターを傾けてグラスを滑らせ、待っている人の前で止まるように運ぶ。グラスが倒れてしまうとミスになる。

操作 本体の回転で、部屋を傾けてグラスを滑らせる。Aボタンは使わない。

大きめの回転で滑らせ、ゴール手前で戻す

本体を大きめに心持ちゆっくり回してグラスを滑らせ、手元寸前で傾きを戻してブレーキを。スタート位置が左右どちらかも確認しよう。



←グラスの加速がほどよくなるまで大きく回すこと。多少こぼれてもよい。

LEVEL1~3



レベルが上がるほどグラスが小さく転びやすくなる。また中身も減るので、あまりこぼせない。

キーホルダー

目的：はずせ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール キーホルダーを回して、その切れ目から鍵が下に落ちるように操作する。鍵をはずすことができないとミスになる。

操作 本体の回転させることで、キーホルダーを回す。

勢いよく回して切れ目から落とす

切れ目が画面の真下に来るように本体を回転させよう。勢いがついていると向かい側の角に引っかかるが、すぐに本体を反対に回せば大丈夫。



←ゆっくり回すと、鍵がキーホルダーの切れ目の手前の角に引っかかる。

LEVEL1~3



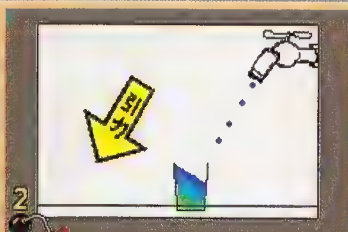
レベルが上がると切れ目が長くなり、形も複雑に変化。LEVEL 2と3は切り返しが必要。

コップはんぶんいじょう

目的：はんぶんみたせ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール 引力を操ってコップを動かしたりして、水滴の流れを調節する。コップの中に半分以上水を入れる。水の量が足りないとミスとなる。

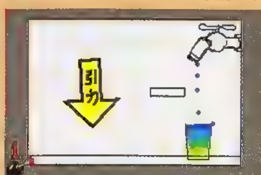
操作 本体の回転で、引力の方向を変える。Aボタンは使わない。



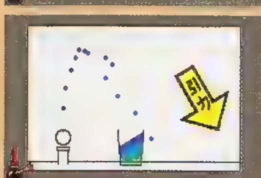
↑LEVEL 1では、本体を左に回す。コップを左に動かしながら、中央あたりで水滴をキャッチ。

レベル別の動かし方を正確に身につける

レベルごとに正解となる動かし方は異なっている。本体を大きく動かした場合、受け止められる地点をコップが行き過ぎてもミスにはならないものの、ほとんどクリアすることができない。1発でコップに受け止められるように練習して、正しい動かし方を覚えておこう。

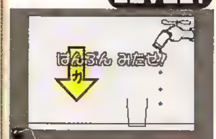


←LEVEL 2では、蛇口の真下にコップを移動してから、まっすぐに直す。



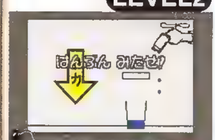
←LEVEL 3では、左にほんの少しだけ動かしてから、右に動かす。

LEVEL1



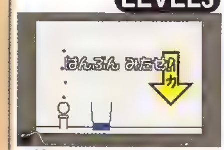
↑蛇口から垂れてくる水滴を、コップで受け止める。

LEVEL2



↑蛇口とコップの間に、板があって水滴のじゃまになる。

LEVEL3



↑上に向かってから落ちてくる水滴を受け止める。

がけっぷち

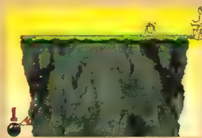
目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール　[illegible]力を操り、がけから落ちそうになっている人へ手を[illegible]伸ばして助ける。手を[illegible]かせることができないとミスとなる。

操作　本体を回転させて、[illegible]の方向を変える。

手が下を向くように傾けて微調整

出している手が真下に来るように本体を回転させよう。ぶれていると相手をつかまないので、手がしっかり重なり合うように微調整すること。



●手をつなぐのに成功して助け上げたあとなら、がけから落ちてもクリアとなる。

LEVEL1~3



落ちそうなのが、LEVEL 1は小さい人1人、LEVEL 2では大きい人1人、LEVEL 3では2人。

ぷり～ん

目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール　プリンの容器を真下に向けてよく振り、中身を出す。お皿の上にちゃんと出すことができなければミスとなる。

操作　本体を回転させることで、プリンの容器を傾ける。

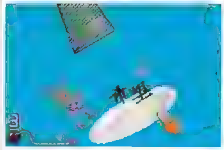
容器の口と皿が一直線になってから振り始める

本体を振る前に、皿の真上に容器の口が来るように回転させておくこと。いきなり振っても、中身は出てくるどころか引っこんでしまう。



●レベルが上がるほど激しく振らないと中身が出てこない。やることはほぼ同じ。

LEVEL1~3



LEVEL 1はプリン、LEVEL 2はタコ、LEVEL 3は愛や希望と、出てくるものが変化する。

まごころクレーン

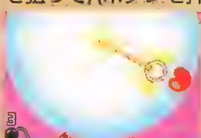
目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 10点合格

ルール　クレーンを傾けてハートをキャッチする。1回のチャンスでつかむことができない場合にはミスとなってしまう。

操作　本体の回転で、クレーンを左右に傾ける。Aボタンで、クレーンが伸びてキャッチする。

クレーンの揺り戻しを狙ってハートをキャッチ

ハートが真下に来るように本体を回そう。クレーンは動いたあとに反動で揺れるので、戻ってきたところを狙ってAボタンを押すとよい。



●クレーンのアームとハートが一直線になった瞬間に、Aボタンでキャッチ。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、クレーンのチェーンが短くなるので、着地地点が予測しにくくなる。

ゴミすて

目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール　ゴミ箱に入っているゴミを捨てる。制限時間内にゴミが残らないようにすべて捨てることができないとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、ゴミ箱を左右に傾ける。

ゴミ箱を斜めに傾けて仕切りを避ける

直角に傾けても、ゴミが積み重なってしまい動かない。ゴミが斜め下に動くように傾け、仕切りを越えてから真下に落とそう。



●LEVEL 3では、短い仕切りの側にゴミを寄せてさらに斜めに動かす。

LEVEL1~3



LEVEL 1では中に仕切りがなく、2は片側に仕切りがつき、3では両側に仕切りがつく。

めぶんりょう

目的：[illegible]　回数：[illegible]　**10点合格**

ルール　グラスを傾けて水を捨て、[illegible]に水面が来るよう調節する。水の分量が指定されたものより[illegible]しまうとミスとなる。

操作　本体の回転で、グラスを傾けて水を捨てる。

水の色を覚えて残っている量を判断する

水の残量は、帯状に色違いで表示されていて、わかりやすい。合格ライン内の色を覚えておき、水面が同じ色になるまで水を捨てるとよい。



⊙水を捨てすぎると取り返しがつかない。少なめに捨てて、いったん戻すのもいい。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、合格ラインの範囲が小さい。捨てる水の量が制限されて難しくなる。

カバーストーン

目的：[illegible]　回数：[illegible]　**10点合格**

ルール　石を転がして穴をふさぎ、水漏れを止める。石の位置がずれて水漏れを止めることができない場合はミスとなる。

操作　本体を回転させて、地面を右左に傾ける。

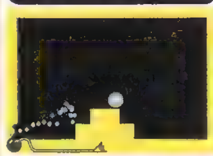
斜めに落として障害を飛び越える

LEVEL 2 と 3 では、障害を避けるように斜めに傾けて、石を穴のある線上に落としておく。それから傾け直せば、効率よく穴を埋められる。



⊙やることは「ゴミすて」と似ているが、物が少ないぶん、こちらのほうが簡単。

LEVEL1~3



LEVEL 1 では穴が石と直線上にある。2 では角を 1 つはさみ、3 では段差がじゃまをする。

かおり

目的：すって! / ぜんぶすって! / おとせ!　回数：[illegible]　**10点合格**

ルール　[illegible]方を[illegible]って[illegible]の方向を変え、目的の場所まで誘導する。指示どおりに実行することができないとミスとなる。

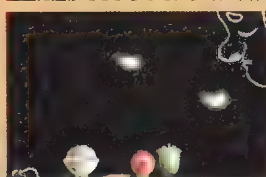
操作　本体を回転させることで、[illegible]の方向を変える。



⊙香りや煙の動きは意外と速い。じっとしていると上空に逃げてしまうので、すぐに本体を回そう。

画面の上に鼻をおき微調節して香りを当てる

香りや煙は、画面の上に向かって飛んでいくようになっている。鼻や蚊が真上にくるように、本体を回転させよう。ただし、香りや蚊はふわふわと飛んでくるので、少しずつ調整することも必要。なお、香りは上空に逃がすともう出てこないが、煙は 2 発目が出てくる。



⊙香りが 2 つの場合、先に出たほうではなく、近いほうから吸うように。



⊙蚊はくるくる回りながら飛んでいる。動きを先読みして、煙の移動先を調節。

LEVEL1



⊙食べ物から 1 つだけ立ち上る香りを、鼻に吸わせる。

LEVEL2



⊙食べ物から立ち上る 2 つの香りを、鼻に吸わせる。

LEVEL3



⊙飛び回っている蚊に、蚊取り線香の煙を当てて落とす。

しゃめん

目的：とめる！ | 回転：中 | 10点合格

ルール 坂道を水平にして、勢いよく滑り落ちていく妖精の動きを止める。妖精が止まれずに滑り続けてしまうと、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで、地面を左右に傾ける。

地面が水平に見えるまで一気に画面を傾ける

滑り落ちる妖精を止めるには、地面が水平になるように本体を回すとよい。タイヤの場合は逆方向に転がりやすいので、最後に微調整しよう。



◀妖精の頭に花が咲けば、完全に止まった合図。微調整するときの目安にしよう。

LEVEL1~3



LEVEL 1では石、LEVEL 2ではナット、LEVEL 3ではタイヤと、妖精の乗ったものが変化。

フーセンてんごく

目的：[illegible] | 回転：大 | 15点合格

ルール 落下するネンドさんを、上昇する風船で受け止める。ネンドさんが風船に乗れずに下へ落ちてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、重力の方向を変える。

すばやく大きな回転で風船を移動させる

風船の出現パターンはさまざまだが、やることは同じ。ネンドさんと風船が一直線になるように、すばやく大きく本体を回すこと。



◀回転することで、ネンドさんの落下方向と風船の上昇方向を同時に操作。

LEVEL1~3



LEVEL 1では大きい風船が1、2個だが、レベルが上がるほど小さい風船が出やすくなる。

ヨダレ

目的：うける！ | 回転：中 | 10点合格

ルール 重力の方向を変えて、落下するヨダレを洗面器で受け止める。洗面器からヨダレがはずれてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、重力の方向を変える。



▲ヨダレを無事に受け止めることができると、なぜか洗面器から花が生えてくる。

あらかじめ顔に向けて洗面器を回しておく

ヨダレが落ちてきてからキャッチしようと動いても、間に合わないことが多い。ゲーム開始直後に顔が洗面器のおよそ真上にくるように、本体を回しておこう。そのあとでヨダレが垂れてきたら、洗面器に向かって一直線に落ちるよう、軌道を微調整するとよい。



◀LEVEL 2では、2つの顔の中心あたりに洗面器を向け、あとで微調整する。



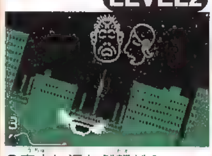
◀1つ目を受け止めたら、すぐ次のヨダレに洗面器を合わせてクリアしよう。

LEVEL1



▲空中に浮かぶ人の顔は1つ。簡単にヨダレの軌道が読める。

LEVEL2



▲空中に浮かぶ顔が2つ。ヨダレが落ちるのは1回だけ。

LEVEL3



▲空中に浮かぶ顔が3つ。ヨダレも2回落ちてくる。

しょうか

目的：だせ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール　体の断面図のようなものを左右に傾けて、食べ物を体の外に誘導する。食べ物をうまく出せないとミスとなってしまう。

操作　本体を回転させることで、体を左右に傾ける。

体の形に合わせて見たまま動かす

「キーホルダー」(P.64)と同様に、形に合わせてすばやく左右に動かせばよい。なお、開始直後に口を閉じるので、上から出すのは無理だ。



⬅LEVEL 3では、いったん食べ物を上げてからまた下げる切り返しが必要。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、体の中が複雑になり、何度も切り返さないと食べ物が外に出なくなる。

フスマ

目的：あけてすすめ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール　目の前に次々と現れるフスマをすべて開ける。画面に指示された方向に開けることができない場合は、ミスとなる。

操作　本体の回転で、フスマをスライドさせる。

矢印の方向にすばやく本体を回転

フスマを開ける方向は矢印で表示されるので、その方向にすばやく本体を回転させる。2枚目以降は単純に左右に切り返すだけでもよい。



⬅フスマをすべて開けたときに現れるものは、レベルによって異なっているのだ。

LEVEL1~3



レベルが上がるほど、フスマの枚数が増える。LEVEL 1だと1枚、2で2枚、3で3枚。

スプリンクラー

目的：ひをけして！ | 回転：中 | 10点合格

ルール　部屋を傾けて、スプリンクラーの水を炎に当てて消す。消火することができずに炎が残ってしまうとミスとなる。

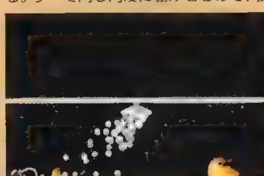
操作　本体を回転させることで、部屋を左右に傾ける。



⬆LEVEL 1でスプリンクラーが複数出ることもある。すべて同じ角度に動かせるので、操作しやすい。

本体を固定して消火するまで水を当てる

スプリンクラーの水を当てても、少し当たったぐらいでは消火できない。煙が出たら炎が消えた証拠なので、確認してから他の炎にスプリンクラーを向け直そう。LEVEL 2では、スプリンクラーが低い位置にあるため、大きめに動かさないと消火が間に合わないこともある。



⬅LEVEL 2の最難関パターン。半回転近く回し、消したら反対側に半回転する。



⬅カーテンの近くで燃える炎から消していこう。放っておくと飛び火してしまう。

LEVEL1



⬆炎の位置が固まっているので、消火がしやすい。

LEVEL2



⬆炎の位置が離れる。手順を分けないとすべてを消せない。

LEVEL3



⬆炎が燃えているそばに、カーテンが現れて危ない。

おさんぽテクテク

目的 ゴールへ導け！ 5点合格

ルール 重力の方向を変えておさんぽロボットの姿勢を安定させ、ゴールまで誘導する。1回転ぶとミスになる。

操作 本体を回転させることで、重力の方向を変える。



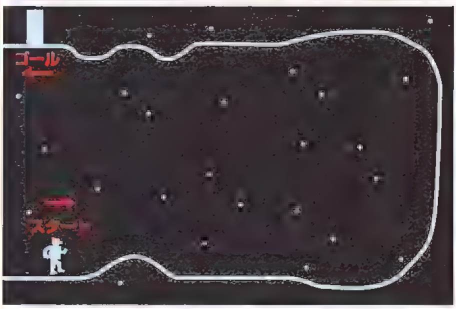
⊖バランスを崩して転ぶと、ロボットはバラバラに。

足元が平らになるように地面の傾きを直す

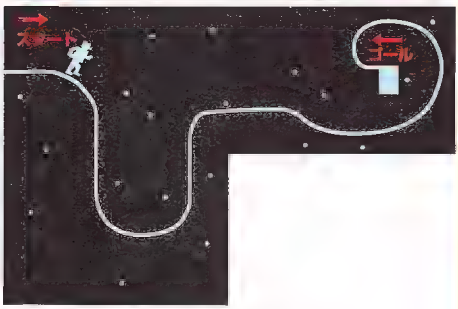
地面のでこぼこに合わせて、おさんぽロボットが姿勢を崩さないで歩けるように微調整し続けよう。おさんぽロボットの姿勢が崩れ出すのを見てから、本体を回して立て直す方法でもよいが、角度が急な場所では対処しづらい。

歩いている部分が平らになるように調節していればよいので、おさんぽロボットの一歩先を見ながら微調整するほうがおすすめ。LEVEL 1の最初の画面では、本体をまっすぐに保っていれば、倒れそうに見えてもロボットはなんとか切りぬけてくれる。LEVEL 2では、最後の渦巻きが難関。ゴールに近づくほど角度がきつくなるので、本体を速く回すこと。LEVEL 3では、最後の階段状の場所は、登りきる直前で反対方向に本体を回して、下りに備えるとよい。

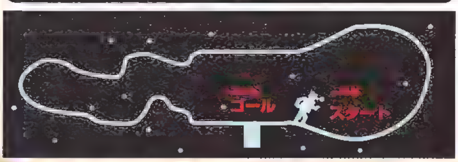
LEVEL1

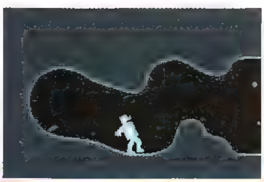


LEVEL2



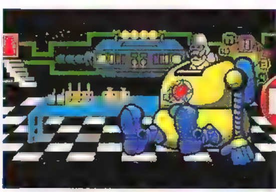
LEVEL3





⊖LEVEL 3では、右に進んで上に登り、逆さになったまま左に進んだあと、下に降りてまた右に進むと、コースを1回転して戻ってくる。

◎エピローグ



⊕機械の中から巨大ロボットが現れた！ Dr.クライゴアが乗りこんで出かけることに。こんな適当な作り方をしたもので、外に出ても大丈夫？

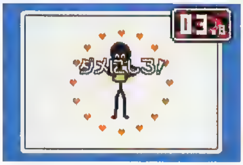


⊕おまるのようなコクピットに乗ったまま、落下中のDr.クライゴア。このままでは地上に激突しそう！ ハヤトが戻ってきてくれて、なんとか助かった。

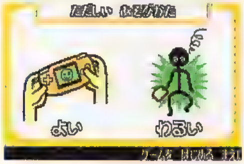
機械の中にいろいろなものを放りこんでスイッチを入れたら、なんと巨大ロボットが完成。さっそくDr.クライゴア自ら乗りこんで、大空を飛び回ってみたけれど、ハヤブサのハヤトにぶつかって空中分解。Dr.クライゴアは大ピンチに。でもハヤトが助けに戻ってきたので、無事にすんだのだった。

「わるいカレ」の悪い理由

「ワリウォッチ」に登場するプチゲーム「わるいカレ」に出てくるカレは、何が悪いのかわからない人も多いのではないだろうか。実はカレ、タイトル画面の直後に出る「ただしい　あそびかた」に登場しているのだ。体を回転させているほうのカレだから「わるいカレ」というわけ。納得？



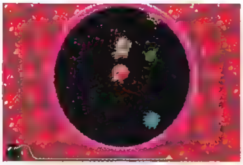
↑「ダメにしろ」なんていわれて、かわいそうに思えたが……。



↑実は、ここで悪いことをしていたのだった。そりゃ悪いよねえ。

ナインボルトのファミコン

「ナインボルト」のステージに出てくるプチゲームは、全部ファミコンソフトが基になっている。ただし、ゲームの内容がほとんど別ものになっている場合もあるので、それぞれの基になったファミコンソフトの内容をここで紹介しておこう。機会があったら、元のゲームも遊んでみよう！



↑「ナインボルト」のプチゲームには、中身が似ているものもある。



↑『スーパーマリオブラザーズ』は、花火まで再現されている！

タイトル	発売日	内容
アイスクライマー	'85年1月30日	ハンマーで敵を倒しながら氷の山を登っていく。2人同時プレイも可能だった。
アイスホッケー	'88年1月21日	体格の異なる3人のプレイヤーでタッグを組み、プレイするゲーム。
エキサイトバイク	'84年11月30日	オフロードレースゲーム。レースゲームに加え、コースを作るエディット機能も。
クルクルランド	'84年11月22日	金塊集めアクションゲーム。伸ばした手でポールをつかみ方向転換するのが特徴。
ゴルフ	'84年5月1日	ファミコン初のゴルフゲーム。実際のゴルフプレイ同様、全18ホールを収録。
スーパーマリオブラザーズ	'85年9月13日	全8エリア。待ち受けるクッパを倒し、ピーチ姫を救出するアクションゲーム。
スーパーマリオブラザーズ3	'88年10月23日	しっぽマリオ、たぬきマリオ、かえるマリオは、この作品で初めて登場した。
ゼルダの伝説	'86年2月21日	名作RPG。盾で敵の攻撃を防ぐアクションが、本ゲームでも味わえる。
ダックハント	'84年4月21日	草むらから飛び立つ鴨やクレー射撃の円盤を撃ち落とす、光線銃ものの人気作。
テニス	'84年1月14日	ファミコン初のテニスゲーム。審判台には、マリオが座っていた。
ドンキーコング3	'84年7月4日	スプレーでドンキーコングをこらしめるアクション。主人公はジャンプできた。
ドンキーコングJr.	'83年7月15日	親を助けるためドンキーコングJr.が活躍。鎖をのぼるのもアクションの一部。
バルーンファイト	'85年1月22日	風船を背中につけた主人公が、相手の風船を割りながら戦うアクションゲーム。
パルテナのかがみ	'86年12月19日	本作のプチゲームではよけるだけだが、もともとでは弓で攻撃することができた。
ピンボール	'84年2月2日	ファミコン初のピンボールゲーム。プチゲームはボーナスステージに近い。
ベースボール	'83年12月7日	ファミコン初の野球ゲーム。プチゲームのような変化球は投げられない。
マッハライダー	'85年11月21日	プチゲームの画面は、かなり元のファミコン版に近い。内容もほぼ同じだ。
マリオオープンゴルフ	'91年9月20日	本格的なゴルフを楽しめる。プチゲームではそのパットシーンを再現している。
マリオブラザーズ	'83年9月9日	プチゲームではカメがマリオを倒すが、もともとはもちろんその逆だ。
メトロイド	'86年8月6日	モーフボールやショットを駆使して進む迷路アクション。画面はスクロールする。
レッキングクルー	'85年6月18日	マリオがビルの解体をするアクション。もともとはサイドビュー画面のゲーム。

スピードかいてん

他のゲームモードとは異なり、1回のプレイ時間が決められているのがこの「ワリウォッチ」。なんとなく名前からも想像できるよね。制限時間はゲームを早くクリアするほど増やすことができるので、自分のテクニックを試してみよう。

でんきカミソリ

目的：[illegible] | 回転：[illegible] | 10点合格

ルール ダンディーな男性のあごに伸びた、中途半端な不精ヒゲ。電気カミソリを使って、ヒゲをすべてそり落とす。

操作 本体を回転させて、電気カミソリを動かす。

不精ヒゲを全部そり落とそう

あまり激しく動かすと、そり残しができてしまうので注意。ヒゲが多い部分はゆっくり動かすようにして、やさしくそってあげるとよい。



⊖そり残しができてしまうと、大きなタイムロスとなる。

LEVEL1~3



レベルが上がるとヒゲの量が多くなり、範囲も広くなる。あわてずにゆっくりと動かそう。

ネコじゃらし

目的：じゃらせ！ | 回転：小 | 10点合格

ルール オモチャを左右に振ってネコの気を引き、オモチャに飛びつかせる。3種類のネコによって飛びつくまでの時間が異なる。

操作 本体を回転させて、オモチャを振ることができる。

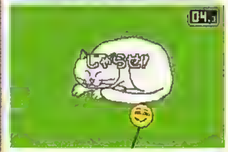
ネコの気を引いてじゃらしちゃおう

画面手前でオモチャを動かしてネコを飛びつかせよう。ネコはレベルが上がるごとに大きくなり、反応も鈍くなるので、しっかり動かそう。



⊖ネコの正面でオモチャを左右に振るようにしないと、じゃれてこないのだ。

LEVEL1~3



LEVEL2と3のネコは目をつぶっているので、反応が遅れる。オモチャを小刻みに動かそう。

まほうビーム

目的：ビームをあてろ！ | 回転：[illegible] | 10点合格

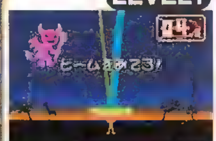
ルール 天から降り注ぐまほうビームを鏡で上手に反射させて、空を飛んでいるアクマを退治する。

操作 本体を回転させて鏡の向きを変え、ビームの方向を変える。



⊕鏡の向きを変えるとまほうビームの跳ね返り方が変わる。アクマが動く方向に合わせて当てよう。

LEVEL1



⊕アクマが動かないので簡単。ここでタイムを稼ごう。

LEVEL2



⊕動くアクマが登場する。ビームを当て続けよう。

LEVEL3



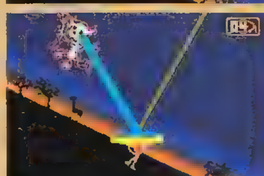
⊕アクマが2匹登場する。1体ずつ正確に攻撃しよう。

動いているアクマにもまほうビームを当て続けよう

まほうビームを当てても、アクマはすぐには昇天しない。まほうビームを少しの間、当て続けよう。ビームがアクマに当たり始めたら、本体をあまり動かさないようにしてビームを集中。動いているアクマには、本体を微調整しながらビームを当て続けていこう。



⊖ビームが当たるとアクマは感電状態になる。



⊖ビームがそれてしまうと、大きなタイムロスになる。

フードファイター

目的：すべてたべろ！　回転：中　**10点合格**

ルール　早食い競争にチャレンジ。タイミングよく顔を左右に動かして食べ物を口に運ぼう。皿の上にあるものを全部食べてしまえばクリア。

操作　本体を回転させて、食べ物を口に運ぶようにしよう。

口に運ぶタイミングが重要！

口がモグモグしている間は、新しい食べ物が入らない。あまり急いでもダメなのだ。本体を左側に倒すタイミングに気をつけよう。



⊙食べ物をつかむときは本体を右側に大きく倒す必要がある。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに食べ物が1個ずつ増えていく。LEVEL3では4個食べなければならない。

ワイパー

目的：きれいにしろ！　回転：中　**10点合格**

ルール　車の窓ガラスをワイパーできれいに磨き上げよう。扇形の汚れをきれいに掃除すると、下からいろいろなイラストが出てくる。

操作　本体を回転させて画面中央のワイパーを操作する。

磨き残しに気をつけろ！

ワイパーはしっかり左右に振らないと、端に汚れが残ることがある。大きなタイムロスになってしまうので、本体をしっかり左右に倒そう。



⊙左、右または右、左の2回の動作で、きっちり磨き上げを終了させよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに磨く部分が左右に広がる。LEVEL3では半円状の範囲を磨くことに。

デストロイヤー

目的：ぶっこわせ！　回転：中　**10点合格**

ルール　ならずもののデストロイヤーとなって、障害物を体当たりで5つ壊すと合格。逃げまどう人々を蹴散らしながら、すべてを破壊しつくせ！

操作　上のほうに向かって自動的に歩いていくデストロイヤー。本体を回転させて、進行方向を変える。



⊙画面上方向に向かって強制スクロールされているので、自分の思いどおりに操作することは難しい。

破壊する目標を絞って むだな動きを減らそう

デストロイヤーは自動的に動いているので、障害物の位置が左右に大きく離れているときに両方を破壊しようとすると、ミスにつながりやすい。届かない位置にある障害物は見送って、的確に次の目標に切りかえていかないと、大きなタイムロスとなってしまう。



⊙障害物を壊すと、中からは逃げまどう人たちが出てくる。



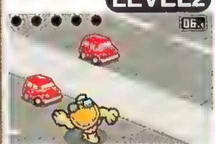
⊙障害物をいくつ壊したのか、左上に数が表示されている。

LEVEL1



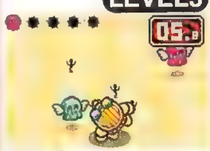
⊙家と木を壊していこう。動かないので簡単だ。

LEVEL2



⊙左上から走ってくる車に体当たりして壊していこう。

LEVEL3



⊙羽の生えたドクロがふわふわと左右に動いている。

○スピードかいてん○

ハテナボール

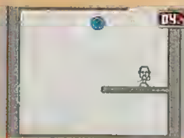
目的：まとにあてろ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール 動き続けるハテナボールを壁で跳ね返らせて、画面中央にいるオトコに当てる。ハテナボールは各レベルで1回しかショットできない。

操作 本体を回転させて、ハテナボールの方向を合わせよう。方向が決まったらAボタンでショットしよう。

跳ね返る角度をすばやく予測！

ハテナボールがどんなふうに跳ね返っていくのかを、画面に表示される赤い線で予測してショットしよう。すばやい判断力が要求される。



❹ショットしたハテナボールは画面から消えない限り、ずっと動き続ける。

LEVEL1~3



LEVEL2からは障害物が出てくる。LEVEL3では壁に2回跳ね返らせないといけないことも。

カサ

目的：スッキリしろ！ | 回転：小 | 10点合格

ルール 傘を左右に回して、上に乗っかっているものを振り落としてスッキリしよう。ただし、LEVEL3ではちょっとだけ工夫が必要になる。

操作 本体を回転させると、カサを回すことができる。



❹飛んでくる鳥のくちばしの前にクモが来るように位置を微調整しよう。ずれているとくわえてくれない。

しつこいクモは鳥にくわえさせよう！

ポイントとなるのはLEVEL3。むやみにカサを振り回しても、クモは決して落ちていかない。画面左から飛んでくる鳥の前にクモを合わせると、鳥がくわえていってくれるのだ。失敗しても時間が残っていれば、何回でも鳥は飛んでくる。LEVEL2まではクリア方法も異なる。

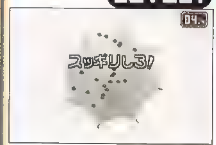


❹LEVEL1は簡単なので、しっかりとタイムを稼ごう。



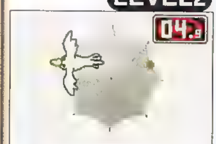
❹鳥のフンは粘りがあるので、なかなか落ちない。

LEVEL1



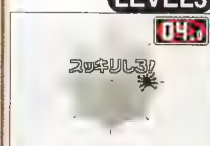
❹たくさん乗っている小さな球を振り落とそう。

LEVEL2



❹鳥が落としていくフンをすばやく振り落とす。

LEVEL3



❹クモは振り回しても落ちない。鳥にくわえさせよう。

さよならちきゅう

目的：UFOにのれ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール 地球での用事をすませたウチュージンを、帰りのUFOに乗せてあげよう。止まったUFOから出る光線にウチュージンを重ねればよい。

操作 本体を回転させると、ウチュージンが左右に移動する。

光線が出ている間に移動しよう

UFOから光線が出たら、ウチュージンをすばやく重ねよう。ぼやぼやしていると光線が消えて、大きなタイムロスとなってしまう。



❹画面の端にUFOが行くと、反対側から出てくるのだ。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとにUFOの動きが速くなり、光線が細くなる。光線の照射時間も短くなる。

かいたいさぎょう

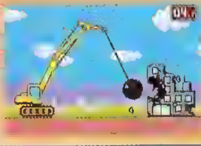
目的：ぶっこわせ！ | 回転：中 | 15点合格

ルール オモリのついたクレーン車を操って、建物を解体しよう。オモリは重力に引っぱられるので、それを考慮した操作が必要となる。

操作 本体を回転させると、オモリが左右に傾いていく。

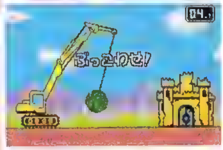
反動をつけて破壊しよう

まずは本体を左に傾けてオモリを左側に持ち上げる。オモリが落ちてきたら、本体を一気に右に傾けよう。オモリの反動を上手に利用すること。



⊖中途半端な反動だと、途中までしか壊すことができない。一撃で破壊しよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに建物が破壊しづらくなる。オモリを大きく左側へ持ち上げよう。

ホールインワン

目的：いれろ！ | 回転：小 | 10点合格

ルール パットゴルフに挑戦！ パターの勢いを調節し、ボールを1発でカップに入れると合格となる。ボールは時間内に何回打ってもかまわない。

操作 本体を回転させると、パターを左右に振ることができる。



⊕ボールは何回でも打てるので、1打打って安心しないで連続で打ち続けたほうがよい。

コースの特徴に合わせてボールの強さを調節しよう

ボールが弱すぎると坂を上り切らないし、強すぎるとカップを通り越してしまう。レベルごとに要求される力加減が微妙に違うので、何度も繰り返しプレイして感覚をつかもう。ボールは連続して打ってもぶつかったりはしないので、どんどん打ち続けるほうがタイムロスを防げる。



⊖弱すぎると、ボールが坂を越えないで戻ってきてしまう。



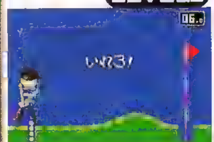
⊖強すぎると、ボールがカップを通過したり弾かれたりする。

LEVEL1



⊕障害物がないので簡単だ。力加減を覚えておこう。

LEVEL2



⊕緩やかな坂が設置されている。少し強めに打とう。

LEVEL3



⊕坂が2つある。2つ目のは急坂なのでかなり強めに。

タマいれ

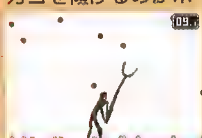
目的：3ついれろ！/2ついれろ！/つきさせ！ | 回転：中 | 5点合格

ルール 手に持ったカゴを操り、左右から飛んでくるタマを中に入れよう。LEVEL1は3つ、LEVEL2は2つで合格。LEVEL3はヤリでタマを突く。

操作 本体を回転させて、手に持ったカゴ（ヤリ）を左右に傾ける。

タマと同じ方向にカゴを傾けよう

右から飛んでくるタマはカゴを右に、左からのタマはカゴを左に傾けると入りやすい。タマと同じ方向にカゴを傾けるのがポイントだ。



⊖LEVEL2はタマ2つでよいかわりに、カゴが小さくなって入れづらい。

LEVEL1~3



LEVEL3はヤリでタマを突き刺すことに。きっちり狙えないので、ヤリの先をタマに近づけよう。

○スピードかいてん○

じしゃく

目的：[illegible] ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール 磁石を上手に回して、カップルがくっつくように誘導する。ヤキモチやきのポチくんにくっつけてしまわないように注意しよう。

操作 本体を回転させることで磁石を左右に回していく。

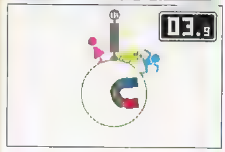
磁石の特性を覚えよう

磁石をすばやく動かすとカップルたちは磁石にくっつかない。磁石をすばやくカップルのうしろに移動させ、後押しするように動かそう。



◎LEVEL2はカップルたちが背中合わせになっている。

LEVEL1~3



LEVEL3のポチくんにカップルが当たると、不合格で点数は加算されない。注意しよう。

ボルトとナット

目的：はずせ！ ｜ 回転：[illegible] 20点合格

ルール くるくるとナットを回して、制限時間内にボルトから外すことができればよい。ナットを回すときの方向に注意しよう。

操作 本体を回転させるとナットを回すことができる。

本体をひたすら右方向に回転させよう

ナットがはずれるのは、本体を右方向に回転させた場合のみ。左方向に回転させると逆効果となる。ひたすら右に回転させていこう。



◎反対方向に回してしまうと、ナットが締まってしまうので絶対にしないように。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれ、ナットの位置はボルトの根元のほうに。大きな回転が必要となる。

しけたマッチ

目的：ひをつけて！ つけてけして！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール 少しだけしけているマッチをすって、火をつけよう。LEVEL3では火をつけたあと、すぐに火を消さないと合格とはならないので注意。

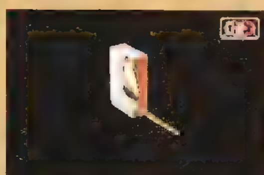
操作 本体を左右に回転させて、マッチをすったり消したりする。

本体を大きく動かして勢いよくマッチをすろう

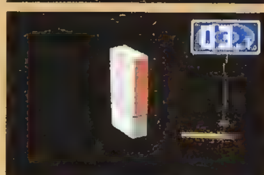
マッチをする方向は右からでも左からでも構わないが、勢いをつけてシュッとすらないと火はつかない。実際にマッチをする動作を思い浮かべて操作してみよう。左右に小刻みに振る必要はない。どちらかに方向を決め、思いきりよく本体を動かしてみよう。



◎LEVEL3だけは火をつけた直後に、火を消さないと合格とはならない。

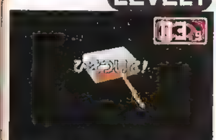


◎左回転ならマッチを上に、右回転の場合は下に向けてする。



◎火を消すときは、本体を思い切って動かすとよい。

LEVEL1



◎マッチ箱が横向きに置いてある。点火しやすい。

LEVEL2



◎マッチ箱が縦に置かれている。少し火をつけにくい。

LEVEL3



◎一度つけた火を消さないと合格にはならない。

きんにく

目的：きたえろ！ 回転：中 **20点合格**

ルール 左右の手に持ったダンベルを制限時間内に規定回数分上げる。LEVEL1は3回、LEVEL2は5回、LEVEL3は7回上げればよい。

操作 本体を回転させることでダンベルを上げ下げする。

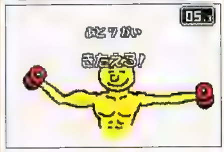
リズミカルにダンベルを上げよう

ダンベルは左右交互にテンポよく上げていこう。同じ方向を続けてもカウントされるが、そうなるとむだな動きが重なり、タイムロスとなる。



◀中途半端な回転では、腕が途中で止まってカウントされないこともある。

LEVEL1~3



LEVEL3では7回がノルマとなる。リズムが大事なので一定のペースで本体を振ろう。

パチンコ

目的：たまをいれろ！ 回転：中 **15点合格**

ルール 昔ながらのパチンコ台を傾け、玉の動きを変化させて、チューリップに入るように導いてやる。

操作 本体を回転させると台が左右に傾いていく。



▲玉の飛び具合と軌道を確認しつつ、本体を微調整していこう。制限時間内にチューリップへ入れよう。

チューリップの位置と釘の並び方に注目！

本体を左に傾けると玉が台の左側に、右に傾けると右側に行きやすくなる。チューリップの位置に合わせて本体の傾きを調整していこう。

また釘の並び方も重要なポイントとなる。釘が壁のようになり、チューリップへの道をじゃましていることもあるので注意しよう。



◀チューリップの位置によって、およその玉の飛び具合を調整する。



◀釘の位置によって玉を弾く方向が変わってくることにも、注意しよう。

LEVEL1



▲釘と釘の間隔が広いので、ほとんど影響は受けない。

LEVEL2



▲LEVEL1よりは難しいが、それほど大変ではない。

LEVEL3



▲釘と釘の間隔が極端に狭いので、かなり入れにくい。

トイレットペーパー

目的：まきとれ！ 回転：[illegible] **10点合格**

ルール トイレットペーパーを巻き取り、すべて使い切ってしまおう。制限時間内に巻き取ることができないとミスとなる。

操作 本体を回転させると、トイレットペーパーを巻き取る。

本体を小刻みに動かそう

両手を使って交互に巻き取るので、同じ方向に大きく回転させるよりも、小刻みに左右に動かしたほうがすばやく巻き取れる。



◀本体を同じ方向に回転させるのは効率が悪いので注意。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれ、巻き取る紙の長さが増えていく。ただし、動作はまったく同じ。

ビデオ

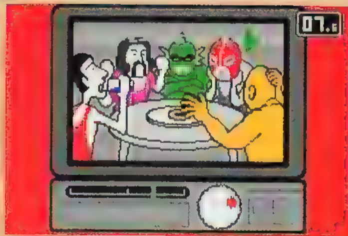
目的：いつあたった？／まいごをみつけて！／おやつをとったのだれ？　回転　10点合格

ルール：ビデオを早送りして、映像に隠された秘密を発見しよう。決定的瞬間で止めることができれば合格。

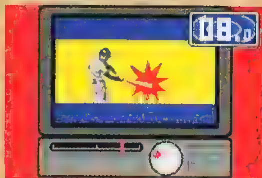
操作：本体を左右に動かすことで映像を進めたり戻したりする。

レベルごとの映像を覚えて決定的瞬間を探し出せ！

LEVEL1とLEVEL3は数パターンの映像があるので、なかなか覚えにくいが、LEVEL2は1パターンしかないので比較的簡単だ。ここでタイムを稼いでおくとよいだろう。映像ごとに画面下のメモリの位置を覚えておくと、最初に一気に早送りできるのでタイムロスを防げる。



●決定的瞬間を探し出すよりも、きっちり止めるほうがむしろ難しい。本体を少しずつ傾けて調節しよう。



●本体を右に倒して早送りしながら、決定的瞬間を見逃さないように。



●画面下のメモリを参考にすれば、ある程度のサーチは可能となる。

LEVEL1



●野球のビデオ。ボールを打つかデッドボールになるか。

LEVEL2



●横断歩道のビデオ。道路の向こう側に迷子がいる。

LEVEL3



●おやつをとった犯人を捜せ。犯人は毎回違うので注意。

ほっぺたつつき

目的：ぜんぶだして！／だして！／バナナをだして！　回転　10点合格

ルール：お行儀の悪い女の子のほっぺたをつついて、口の中のものを全部出してしまおう。レベルごとに目標が違うので指示にはきっちり従おう。

操作：本体を回転させることで、ほっぺたをつつく。

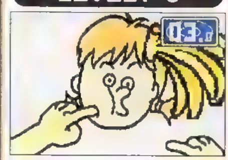
ほっぺたを交互につつけ！

ほっぺたがふくらんでいる瞬間につつくのがいちばんだが、見きわめるのは至難の業。本体を小刻みに動かしてほっぺたを交互につつこう。



●交互にすばやくつつけば、どのレベルでも合格できるのでおすすめ。

LEVEL1~3



LEVEL3では、なんとバナナを丸ごとほっぺたに入れている。タイミングよくつついて出そう。

ちきゅうむき

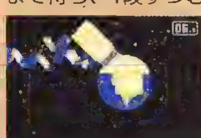
目的：かわをむけ！　回転　10点合格

ルール：巨大なノミを動かして、地球の皮を全部むいてしまおう。見事に成功すると英語のメッセージが表示されて祝福してくれる。

操作：本体を回転させることで、ノミが上下に移動する。

1段ずつ確実にむいていけ！

地球は自転しているので、ノミを固定していれば勝手に皮がむける。ノミを動かさずに地球が1回転するまで待ち、1段ずつむいていこう。



●むき残した部分があると大きなタイムロスとなってしまう。気をつけよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに上下の段が増える。LEVEL3は5段あるので効率よくノミを動かそう。

まわしモジ

目的：[illegible]　回転：[illegible]　10点合格

ルール：文字を回して組みかえながら、制限時間内に指示されたコトバを作ろう。紛らわしい文字がまざっているので慎重に考えること。

操作：本体を回転させると、文字を回すことができる。作りたい組み合わせができたら、Aボタンを押して決定。

頭文字をすばやく探し出せ！

指示されるコトバは限られているので、なるべく覚えるようにしよう。正解のコトバの頭文字を探し出せば、タイムロスも防げて有利だ。



◐ときには始めから正解のコトバができていることも。注意して見ていよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに文字の組み合わせが増える。LEVEL3では四者択一になる。

わるいカレ

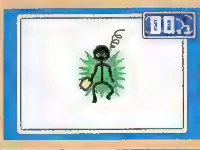
目的：[illegible]　回転：[illegible]　15点合格

ルール：ゲームを始めるときに登場するおなじみの“わるいカレ”を回転させて、目を回させよう。カレをダメにすることができれば合格。

操作：本体を回転させるとカレも[illegible]ると回る。

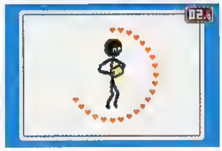
本体を大きく回転させよう

本体を小刻みに左右に動かすよりは、1回の回転を大きくしたほうが楽にハートを減らすことができる。なるべく大きく回転させていこう。



◐ハートがなくなったあと、もう一度回さないとカレはダメにならないので注意。

LEVEL1~3



レベルが上がるとカレのハートが増える。LEVEL3のカレをダメにするのは大変だ。

バネ

目的：[illegible]　回転：[illegible]　10点合格

ルール：すばやく手を振ると反動でバネが伸びて、下にあるつぼを割ることができる。制限時間内につぼを割ることができれば合格となる。

操作：本体を回転させると、[illegible]バネが伸びる。



◐バネの先についたオモリをつぼに当てよう。リズミカルに本体を動かさないとタイムロスとなる。



◐バネをヨーヨーのように使って、オモリでつぼを割っていくことになる。



◐LEVEL2のつぼはなぜかタコつぼになっていて、中からタコが出てくる。

本体を左右に動かしてつぼを割ってしまおう！

このゲームでは本体を大きく回転させるよりも、左右に小刻みに動かしたほうが効果的だ。バネはすばやく反動をつけるほうが、遠くまで伸びていくからだ。LEVEL3のつぼはものすごく下のほうにあるので、本体をかなりすばやく動かさないとバネが届かない。

LEVEL1



◐つぼがすぐ下に見えている。これなら簡単に割れる。

LEVEL2



◐つぼが見えなくなっているが、まだなんとかなる。

LEVEL3



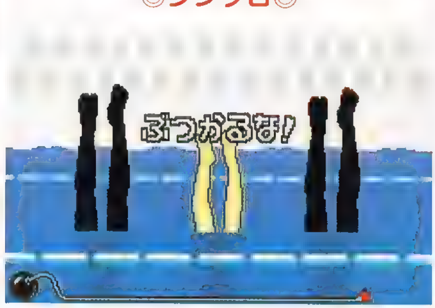
◐つぼがはるか下のほうにある。気合いで本体を動かそう。

◎「ごちゃまぜ」対策◎

別々のモードのプチゲームが、いっしょになって出現する「ごちゃまぜ」や「げきむず」、「スリリング」。これらのモードでは、最初に表示される目的メッセージだけで内容を判断して動かすと、とんでもないことになることも多い。実は、同じメッセージで始まる全然別のプチゲームが多くあるのだ。ここで紹介する目的が出たら、ゲーム画面が出るまで少し待とう。

例：ぶつかるな！

◎シンクロ◎



◎アメリカンドライブ◎



◎ウォータースライダー◎



◎エキサイトバイク◎



◎ギシキ◎



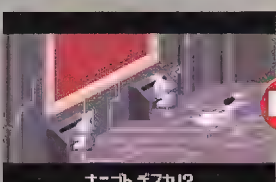
◆そのほかのまぎらわしい目的に気をつけろ！

よけろ！	■	でんしゲーム、ドッジ、パルテナのかがみ、でんせんスズメ、ヤリよけ、カミナリピカピカ
くぐれ！	■	じんこうえいせい、スカイミッション
とれ！	■	フットボール、つまようじ、まごころクレーン、クルクルランド
おとせ！	■	みちづくり（LEVEL 2）、たまおとし、かおり（LEVEL 3）
わたれ！	■	キャットウォーク、つなわたり
かわせ！	■	かべかわし、スーパーマリオブラザーズ3／リフト

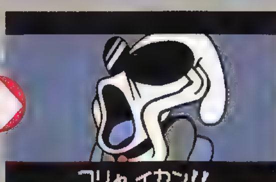
オービュロン編



◎プロローグ



↑宇宙を漂う宇宙船。その中には、ウチュウうさぎに肩をもんでもらいながらくつろぐオービュロンが。なんだか気持ちよくなってみんなで居眠り……。



↑大きな音の警報が鳴り出した！　どうやら眠っている間に、大変なことが起こってしまったみたい。オービュロンたちの運命は……？

知らないうちにたどり着いてしまった空間にあったのは、なんとブラックホール？　急いでワープをしようとするオービュロンだったが、なんとワープ用のパスワードを忘れてしまっていた！　このままでは宇宙船ごとのみこまれてしまうかもしれない。パスワードをなんとか入力しなければ！

ミゾ

目的：とおして！　回転：中　10点合格

ルール　回転するミゾを回して、上から落ちてくる棒を制限時間内に下まで貫通させる。4つの輪の中を通せないとミスとなる。

操作　本体を回転させると、ミゾが左右に回転する仕組みになっている。

どの穴に通せば貫通するか予測しながらプレイしよう

棒を通すことばかり考えていると、すぐに行き詰まる。下側にもミゾがつながるかどうかを確認しながら、棒を通していこう。通したくないミゾがあるときは、本体をすばやく動かせばかわすことができる。残り時間の判断とともに、すばやい状況判断も求められる。



⊙穴を通すときは対極にもミゾが空いているかを確認しないと、すぐにミスとなってしまう。



⊖爆弾が爆発する前に貫通させないと、ミスになるので注意。



⊖途中で行き詰まってしまっても、ミスとなってしまう。やり直しはできない。

LEVEL1



⊙LEVEL1は外側に空いているミゾが少ないので簡単だ。

LEVEL2



⊙ミゾの選択肢が増えてくる。よく考えながらプレイを。

LEVEL3



⊙引っかけのミゾがたくさんある。間違えないように。

シャボンだま

目的：わらないで！　回転：中　10点合格

ルール　画面右から左へと飛んでいくシャボン玉が壁にぶつからないように、通り道を回していこう。時間内にシャボン玉が割れなければ合格。

操作　本体を回転させることで、通り道を動かすことができる。

通り道の形は限られているパターンを覚えよう

通り道の形は数種類しかないので、パターンごとに対処法を覚えてしまおう。180度回転させないといけない袋小路の通り道が、いちばんの難関だ。また、先へ進むにつれ、通り道が狭くなってミスをしやすくなる。うっかりシャボン玉を割らないよう、集中してプレイしよう。



⊙これがいちばん難しい通り道。シャボン玉が中に入ったら、本体をぐるっと回転させよう。



⊖通り道の端のとがった部分に当たると、シャボン玉は割れやすいので注意。



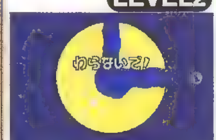
⊖先へ進むと、シャボン玉の速度が速くなって難易度が上がる。

LEVEL1



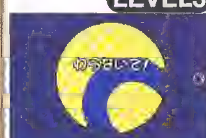
⊙ほぼまっすぐにシャボン玉を通すことができるので簡単。

LEVEL2



⊙まだまだ比較的簡単な形が登場することが多い。

LEVEL3



⊙大きく回転させないといけない形が出てくる。慎重に！

じゃぐち

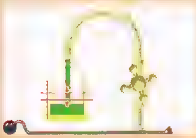
目的：ちょうせつしろ！　回転：大　15点合格

ルール　蛇口をひねって水の量を調節する。画面下の爆弾が爆発するまでに、水面が指定の範囲内に達していないとミスとなる。

操作　本体を回転させて蛇口をひねると、水の勢いを調節できる。

穴空きビーカーに注意

穴が空いているビーカーは水漏れするので、放っておくとどんどん水面が下がってしまう。水の勢いを調節して、水面を一定にキープしよう。



❸穴が空いていないビーカーは、水面が範囲を超えた時点でミスが確定となる。

LEVEL1~3



LEVEL3では穴空きのビーカーが登場するうえ、水道管も太いので水の勢いの調節が難しい。

かいてんえあわせ

目的：あわせろ！　回転：大　10点合格

ルール　丸い形をした絵をぐるぐると回して、外側と内側の絵柄を上手に合わせよう。制限時間内に完成させないとミスとなってしまう。

操作　本体を回転させると絵が左右に回転する。

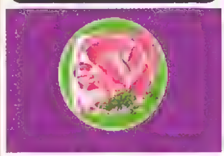
絵柄の特徴を見つけ出せ！

どんなに紛らわしい絵柄にもヒントはある。たとえば、ベーコンならパセリの位置を参考にして合わせる。絵の色や模様などの特徴をつかもう。



❸正しい位置でしばらく固定しないと、絵を合わせたと認められないので注意。

LEVEL1~3



レベルが上がると2回回転させないと絵が完成しない。外側を合わせて、内側の絵柄も調節。

まるいピアノ

目的：ぜんぶつぶせ！　回転：中　10点合格

ルール　ピアノの鍵盤の下に出現する虫をつぶしてしまおう。制限時間内に、すべての虫をつぶすことができないとミスとなる。

操作　本体を回転させると、ピアノの上の手が左右に移動する。Aボタンを押すと鍵盤を弾く。

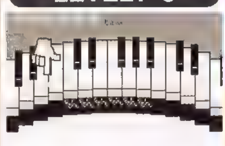
正しい鍵盤に合わせて弾こう

鍵盤上の移動は意外に難しい。特に連続して虫が並んだときは、ミスしやすい。隣の鍵盤にスムーズに指を合わせ、リズミカルにつぶそう。



❸クリアに必要な虫の数は、画面左上に表示されている。

LEVEL1~3



レベルが上がると出現する虫の数が増える。LEVEL3では6匹の虫をつぶすのがノルマだ。

いれかえモジ

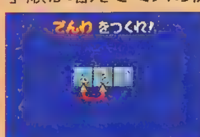
目的：○○○をつくれ！　回転：中　10点合格

ルール　文字を入れかえて、制限時間内に指示された言葉を完成させる。文字は、何回でも入れかえできる。

操作　本体を回転させると、カーソルが左右に移動する。Aボタンを押すと文字が入れかわる。

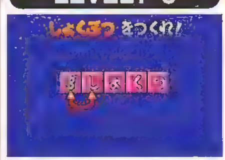
先頭の文字を先に入れかえよう

言葉の先頭の文字を最初に正しい位置に合わせると、わかりやすくなる。むだな並べかえをしてしまうと、手順が増えてミスの原因となる。



❸カーソルが選択している隣合った文字しか入れかえることはできない。

LEVEL1~3



LEVEL3になると、五文字の言葉を作らなければならない。複数回の入れかえが必要となる。

なかまのもとへ

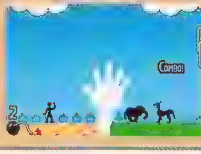
目的：わけて！ 回転：中 15点合格

ルール 空から降ってくる人間や動物を白い手で受け取り、同じ種類の仲間のほうへ振り分けよう。人間は左側に、動物は右側に振り分ける。

操作 本体を回転させると、白い手を左右に振ることができる。

同じ仲間はためて振り分けよう

同じ仲間が連続して落ちてくるときは、手の根っこに仲間をためておいて、一度にまとめて振り分けるとミスを防ぎやすくなる。



⊖同じ仲間を3回連続で振り分けるとコンボとなるが、特にメリットはない。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれ、落ちてくる仲間の数が多くなり、落下速度も速くなる。

ラジオのアンテナ

目的：チューニング！ 回転：中 10点合格

ルール 電波の受信状態が悪いラジオ。制限時間内にアンテナを動かして、ラジオから流れる音楽がきれいに聴こえるように調節しよう。

操作 本体を回転させると、アンテナの位置を調節できる。

音符を頼りに感度を調節しよう

音楽を聴いているだけでは、感度のいいポイントはわかりづらい。フキダシの中に表示される音符がはっきり見えるポイントに調節しよう。



⊖感度が良好なポイントは左側と右側に1か所ずつある。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれ、きれいに聴こえるポイントが狭くなる。LEVEL3はかなり難しい。

のにさくはな

目的：はなをさかせろ！ 回転：中 15点合格

ルール 太陽を動かして、雲のすき間から植物に光を当てて花を咲かせる。制限時間内に花を咲かせることができないと、ミスになってしまう。

操作 本体を回転させると、太陽が左右に移動する。

本体をゆっくり右に動かそう

雲が動くと光が当たる角度が常に変化する。本体をゆっくり右に傾けてギリギリまで光を当て続け、ダメになったらすぐに画面左に移動。



⊖一定時間、光を当てないと花は咲いてくれない。

LEVEL1~3



LEVEL2と3は雲が動くので難しい。すき間がなくなったら画面左に移動しよう。

ピッツァ

目的：4とうぶんしろ！／8とうぶんしろ！／6とうぶんしろ！ 回転：中 20点合格

ルール ピザカッターを上手に使ってピザを均等に切り分けよう。制限時間内に分けることができないとミスとなる。

操作 本体を回転させると、ピザカッターを移動することができる。Aボタンを押すとピザが切れる。

具の位置を目安に切り分けろ！

ピザを切り分けたとき、具が生地の真ん中にくるように考えてピザカッターを使えば、均等に切り分けることができる。



⊖生地の大きさがぴったり平等にならないと具をこぼしてしまう。

LEVEL1~3



LEVEL3は具と具の間隔が大きいので難しい。具がそれぞれのピースに乗るようにしよう。

ブーメラン

目的：とばせ！／うけとれ！　回転：中　10点合格

ルール　腕を勢いよく回してブーメランを投げて、戻ってきたところをしっかりと受け止める。受け止められないとミスになってしまう。

操作　本体を回転させると、腕を左右に振ることができる。

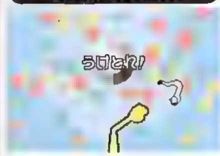
最初に腕をしっかりと振ろう

腕の振り方が鈍いと変な方向にブーメランが飛んでいってしまうので、受け止めるのが難しくなる。最初にしっかりと腕を振るようにしよう。



⊖ブーメランが戻ってくるところへきちんと腕を合わせよう。

LEVEL1~3



レベルが上がると画面中央にある障害物が大きくなる。強めにブーメランを投げよう。

これはなに？

目的：これは　なに？　回転：中　15点合格

ルール　文字盤を回して文字を入力し、画面下のイラストに描かれたものの名前を答える。制限時間を超えるとミスとなる。

操作　本体を左右に回転させると、文字盤を左右に回すことができる。Aボタンを押して文字を決定する。

文字盤の配列を一瞬で把握しよう

問題に出てくるイラストの種類は限られているので、ある程度は覚えられる。文字盤は毎回順番が違うので、すぐに配列を見きわめよう。



⊖間違って入力しても、時間があればやり直せる。最後まであきらめるな。

LEVEL1~3



レベルが上がると最大5文字の名前が登場。3回文字を入力する必要があるので大変だ。

やまのけしき

目的：たかいやまをさがせ！　回転：中　20点合格

ルール　いちばん高い山に登りたいという冒険心あふれるトザンカ。彼のためにヘリを動かして、いちばん高い山にトザンカを降ろしてあげよう。

操作　本体を回転させると、ヘリを左右に移動させることができる。Aボタンを押すとトザンカを降ろせる。

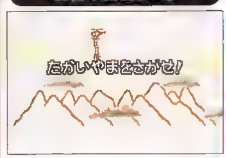
画面を流れる雲を参考に

ある程度は直感で判断するしかないが、迷ったときは画面を流れている雲を基準にするのもよいだろう。雲との位置関係で高さを比べよう。



⊖画面を見るときは、姿勢を水平にして見ないと間違えやすい。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれ、山の数が増えるので比較するのに時間がかかる。目を凝らして見よう。

シャーペン

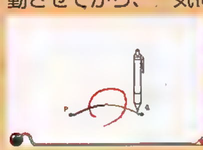
目的：てんP、Qをむすべ！　回転：中　15点合格

ルール　シャーペンの芯を出して、PとQ、2つの点を結ぶ線を時間内に引く。芯が折れたときは、Aボタンを押せば何回でも芯を出すことができる。

操作　本体を回転させて、シャーペンをP、Q間で動かす。Aボタンを押すとシャーペンの芯が出る。

あせらずに確実にPとQを結ぼう

あまり急ぎすぎると線がつながらずに、ミスとなってしまう。確実にどちらかの点の上にシャーペンを移動させてから、一気に線を引こう。



⊖シャーペンは決まった軌道でしか動かないので、狙いをつける必要はない。

LEVEL1~3



レベルが上がるとPとQの間が長くなる。LEVEL3では、止め金具の針が障害物になる。

ぶんきてん

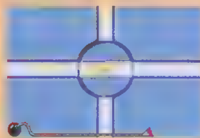
目的 やじるしをたどれ！ ｜ 回転 大 ｜ 15点合格

ルール　道を回して、矢印が書いてある正しい進路に宇宙船を誘導する。宇宙船が爆発したり、進路を間違えたりするとミスになってしまう。

操作　本体を回転させることで、道を回すことができる。

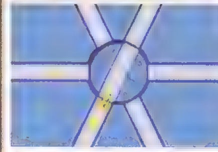
宇宙船を爆発させないように！

いくら正しい進路に誘導しても、宇宙船が道の角に当たると爆発してミスとなってしまう。イージーミスに気をつけよう。



◎レベルが上がると道の数が増えていくが、プレイにはそれほど影響はない。

LEVEL1~3



クリアしていくと、宇宙船のスピードが速くなる。慎重かつ大胆なコントロールが必要。

コイントス

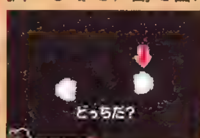
目的 よくみろ！どっちだ？ ｜ 回転 小 ｜ 15点合格

ルール　コインを投げたあとに、2つの手のどちらかがコインをつかんで隠している。よく見てから、コインが入っている手を当てる。

操作　本体を回転させると、カーソルが移動する。Aボタンを押して決定。

とにかく答えることが大事

手の動きが速くなってくると、どちらかわからないこともある。何も答えないでミスとなるよりは、二者択一なので、勘で答えておこう。



◎勘で答えても当たる確率は2分の1。運がよければ的中する。

LEVEL1~3



LEVEL3になるとコインをつかんだあと、手がぐるぐると回転する。まばたきしないこと。

そったギター

目的 ひいて！ ｜ 回転 中 ｜ 15点合格

ルール　ネックが反ってしまったギターでも音はちゃんと出る。制限時間内に、楽譜に書かれた3種類の色の順番で、ギターを弾いてみる。

操作　本体を回転させると、右手も左右に移動する。Aボタンを押すとギターを弾く。

順番を間違えてもあきらめるな！

間違って違う色のところで弾いても、ミスにはならない。たとえ順番を間違えても、制限時間内に全部の色を弾ければ合格となる。



◎リズム感は問われないので、どんなタイミングで弾いても大丈夫だ。

LEVEL1~3



レベルが上がると入力の回数が増える。LEVEL3では5回も入力しなければならない。

しんけいすいじゃく

目的 おぼえろ！／◎はどっち？／◎はどれ？ ｜ 回転 中 ｜ 20点合格

ルール　最初にカードの絵柄を確認してから、出題されたカードと同じ絵柄を当てる。制限時間を超えてしまうとミスとなる。

操作　本体を回転させると、カーソルが移動する。Aボタンを押して、選択したカードを決定する。

とにかく記憶力が頼りだ！

小細工は通用しないので、自分の記憶力を信じて答えよう。先へ進むと、四者択一時にカード選択ミスを起こしやすいので注意しよう。



◎カードの絵柄は大根やバナナなどの食べ物。色を頼りに覚えよう。

LEVEL1~3



LEVEL3はカードが4種類に増える。名前で覚えるよりも、絵柄を頭にインプットしよう。

モアイ

目的：むきをそろえろ! | 回転：[illegible] | 15点合格

ルール すべてのモアイを同じ方向に向ける。方向は右でも左でも、どちらでもかまわない。向きがそろわないとミスとなる。

操作 本体を回転させると、カーソルが左右に移動する。Aボタンを押すとモアイの向きが変わる。

左向きにするほうが簡単だ！

どのレベルでも最初は右向きのモアイより左向きのモアイの数が多い。手順が少なくてすむので、左向きに統一するのが効率的だ。



➡モアイの向きは制限時間内なら何度でも変えることが可能。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとにモアイの個数が増えていく。LEVEL3では5体のモアイが登場する。

きんこ

目的：あけろ! | 回転：[illegible] | 15点合格

ルール メモに書かれてある数字の順番どおりにダイヤルを回して、金庫を開ける。ダイヤルは左右どちらから回しても問題ない。

操作 本体を回転させると、ダイヤルを左右に回すことができる。

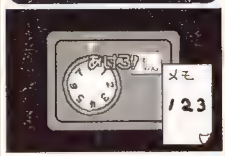
必ず隣合う数字の組み合わせ

メモに書かれている数字は、必ず隣にある数字同士の組み合わせになっている。本体をそれほど急激に動かす必要はないので、覚えておこう。



➡カチッと音がするまでダイヤルを動かさないように注意。

LEVEL1~3



LEVEL3ではメモに書かれた数字が3桁になっている。ダイヤルを3回回さないといけない。

ハイ&ロー

目的：どれが おおきい? | 回転：[illegible] | 10点合格

ルール 制限時間内に、数字がいちばん大きなトランプのカードを選ぼう。カードを選ぶチャンスは一度しかないので慎重に。

操作 本体を回転させると、カーソルが左右に移動する。Aボタンを押すと、選択したカードを決定する。

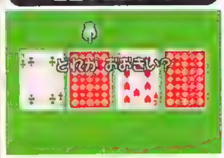
エースは存在しない

エースは絶対に出てこないので、キングがいちばん大きな数字のカードだと覚えておこう。同じ数字のカードも同時には出現しない。



➡一度でも選択を誤るとミスになってしまうので、慎重に選ぶこと。

LEVEL1~3



LEVEL3は、4枚のカードが2枚ずつ交互にめくれたり隠れたりしているので少しやっかいだ。

あさのトースト

目的：いれろ!・つかめ! | 回転：[illegible] | 10点合格

ルール 食パンを回転させてトースターに入れ、焼き上がって飛び出すところをタイミングよくキャッチ。落としてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させると、食パンを左右に回すことができる。Aボタンを押すと、食パンをキャッチできる。

上がってきたところをキャッチ！

一度飛び出してから落下するときに、パンをキャッチすることも可能。ただし制限時間があるので、飛び上がってきたときにキャッチしよう。



➡トースターに入れるときは少ない回転ですむ方向にパンを回すようにしよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとにパンの幅が大きくなるので、トースターに入れにくくなる。

かっしゃばし

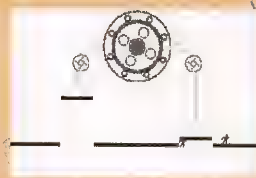
目的：[illegible]　回転：[illegible]　5点合格

ルール　滑車を回して左右の橋を上げ下げし、走りぬけるキャラクターを渡す。彼らのなかのひとりでも橋の下に落ちてしまうと、ミスとなる。

操作　本体を回転させることで、左右の滑車を回す。

手順を覚えて確実に滑車を上げ下げする

人やダチョウ、それに車ではスピードに差があるので、どれから優先して滑車を動かすのかをとっさに判断するのはさすがに難しい。左右から出てくる人やダチョウなどの順番は、完全にレベルごとに固定されている。全手順を覚えておこう。



⊙橋を降ろしたつもりで、完全に降ろしきらず、人間を落としてしまうこともある。注意深く確認しよう。

LEVEL1

左から来た人間①２人を右端まで渡す。
⇩
右から来た人間②１人を滑車（右）に乗せる。
⇩
人間②１人を滑車（左）に乗せて、そのまま左から来た人間③１人も渡す。
⇩
人間③１人を滑車（右）に乗せて渡す。
⇩
クリア

LEVEL2

左から来たダチョウ①を右端まで渡す。
⇩
右から来たダチョウ②を滑車（右）に乗せる。
⇩
ダチョウ②を滑車（左）に乗せたまま、右から来た人間③大勢を滑車（右）に乗せる。
⇩
人間③大勢を滑車（左）に乗せて渡す。
⇩
左から来た人間④大勢を滑車（左）に乗せる。
⇩
人間④大勢を滑車（右）に乗せたまま、左から来たダチョウ⑤大勢を滑車（左）に乗せる。
⇩
ダチョウ⑤大勢を滑車（右）に乗せ、右端まで渡す。
⇩
クリア

LEVEL3

左から来た車①１台を右端まで渡す。
⇩
右から来た車②１台を滑車（右）に乗せる。
⇩
車②１台を滑車（左）に乗せ、そのまま右から来た人間③１人を滑車（右）に乗せる。
⇩
左から来た人間④１人を滑車（左）に乗せ、そのまま人間③１人も滑車（左）に乗せて左端に渡す。
⇩
人間④１人を滑車（右）に乗せ、そのまま右から来た人間⑤も滑車（右）に乗せる。
⇩
さらに、そのまま右から来た車⑥も滑車（右）に乗せる。
⇩
すばやく、人間⑤と車⑥を滑車（左）に乗せる。
⇩
すばやく、右から来た車⑦を滑車（右）に乗せ、左から来た人間⑧を滑車（左）に乗せる。そのまま車⑦も滑車（左）を通す。
⇩
さらに左から来た人間⑨も滑車（左）に乗せる。
⇩
人間⑧を滑車（右）に乗せ、すばやく左から来たダチョウ⑩を滑車（左）に乗せる。
⇩
すばやく人間⑨とダチョウ⑩を滑車（右）に乗せて渡す。
⇩
クリア





⊙すばやい動作が必要なところは難しい。一方の滑車に乗せたまま、もう一方の滑車を動かすときは集中しよう。

◎エピローグ



⊙なんとかワープに成功したオービュロンの宇宙船。そのあと少し休憩しようと立ち寄った星に、なぜかパクリと食べられたあげく吐き出された！



⊙ウチュウうさぎは外に放り出され、すごい勢いで飛ばされていく宇宙船とオービュロン。もうダメかと思いきや、たどり着いた先は……。

きりもみ状態になりながら飛ばされた先には見慣れた街並みが。なんと、着陸できたのはダイヤモンドシティ。しかも、みんなが集まっているクラブ サトーの目の前。ピンチも切りぬけて、仲のいい仲間たちとも会えたオービュロン。でも、ウチュウうさぎたちはどうなってしまったのかな？

ナインボルト&エイティーンボルト編



◎プロローグ



◎ダイヤモンドシティ小学校にあたらしい転校生！　彼の名前はエイティーンボルト。名前のせいか、ナインボルトと同じクラスに編入た！



◎自己紹介のときラジカセ鳴らして、ちょっと怒られたけど、ナインボルトといっしょに遊ぶことになって元気回復。2人が遊ぶのはもちろん"アレ"。

ちょっと元気をなくしていたエイティーンボルトに声をかけて、自分の部屋へと連れてきたナインボルト。コレクションが趣味だというエイティーンボルトは、さっそくナインボルトのファミコンコレクションから"アノ"ゲームを発見。これがあれば、2人で何時間でも遊べるぞ！

テニス

目的：うちかえせ！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール プレイヤーを左右に動かし、テニスボールを打ち返す。ボールを落としたらミスとなる。

操作 本体を回転させると、プレイヤーを左右へ移動させる。ボールの通過地点に到達すると打ち返せる。

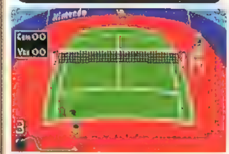
ボールをよく見て冷静に打ち返せ！

ボールとラケットの位置をぴたりと合わせるのがポイント。LEVEL2は、バウンドの前とあとで球筋が左右逆方向になるから注意しよう。



⬅プレイヤーの手とラケットの長さを考えて、移動する距離を調節しよう。

LEVEL1~3



LEVEL3は球が一瞬消えるが、球筋は変化しない。あわてず冷静に対処しよう。

メトロイド/モーフボール

目的：ミサイルをとれ！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール モーフボール状態になったサムスを転がして、ステージ上のミサイルを取る。溶岩地帯に入ってしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで地面の傾きを変えて、サムスを転がす。Aボタンでジャンプする。

ジャンプを使いこなしてミサイルをゲット！

すばやく本体を傾けることで、スピードをつけてサムスを転がそう。サムスはジャンプさせることもできるのを忘れずに。



⬅右上の足場から左へ転がりつつジャンプ！　天井にバウンドさせ左下へ移動。

LEVEL1~3



LEVEL2は、転がる途中で方向転換が必要。LEVEL3では溶岩地帯が登場する。

マリオブラザーズ3/リフト

目的：かわせ！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール マリオが乗っているリフトを回して、飛んでくる敵や土管から出現するパックンフラワーなどをかわす。敵にぶつかるとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、円状のレールの上に乗っているリフトを動かす。



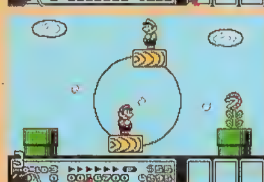
⬆マリオが乗っている足場は、画面の円に沿ってしか動けない。少し早めに動くようにしよう。

画面全体を見渡して敵からうまく逃れよう！

敵は、弾丸のように飛んでくるキラー、下からジャンプしてくるプクプク、土管から出現するパックンフラワーの3種類。キラーはタイミングをずらして後方から飛んでくるものに注意。プクプクからは、彼らの下をくぐるように逃げる。パックンフラワーが来たら小刻みに逃げよう。



⬅敵の8割方はキラー。タイミングをずらして飛んでくるものもあるから注意。



⬅パックンフラワーは火の玉を吐いて攻撃してくる。少しずつ回転して避けよう。

LEVEL1



⬆自由に回転できる。左右の端にいるときはキラーに注意。

LEVEL2



⬆ストッパーがあるせいで、半分しか回転しかできない。

LEVEL3



⬆ルイージも登場。回転を止めぬよう、常に動いて避ける。

レッキングクルー

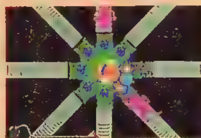
目的：ちかよらせるな　回転：[illegible]　10点合格

ルール　マリオが持っているハンマーで爆弾をたたいて爆発させ、階段を崩しながら、ナスビ仮面を追い払う。ナスビ仮面に直接触れたらミス。

操作　本体を回転させることでマリオを左右に回転させて、Aボタンでハンマーを振る。

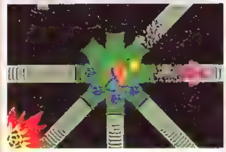
最初はすばやく回転しつつ連打でOK！

最初は常にAボタンを連打しながら、回転させせよう。ナスビ仮面のスピードが速くなったら、ひと振りで2つの爆弾を破壊するようにしよう。



◐敵が2方向から出現したときは、ハンマーを振ったあと、すばやく方向転換を。

LEVEL1~3



敵は、LEVEL1では1方向から、2では2方向から、3は数方向から出現する。

ピンボール

目的：[illegible]　回転：[illegible]　15点合格

ルール　板を持ったマリオを操作して、飛んでくるボールを板に当てて跳ね返す。ボールを下に落としてしまうとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、マリオを左右へ移動させる。

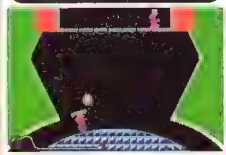
ピンボールのバウンドの角度を見切れ！

画面中央からあまり動かず、板の真ん中で真上にピンボールを跳ね返すのが基本。跳ね返るボールの軌道に角度がつかないほうが安全だ。



◐跳ね返したボールを再度受け止めるため、まっすぐに打ち返したい。

LEVEL1~3



レベルごとに板の長さが異なる。常に板中央で跳ね返すクセをつければ、短くても平気。

ゴルフ

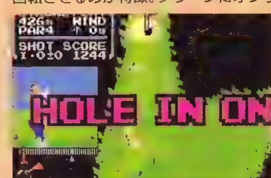
目的：グリーンオン！　回転：[illegible]　10点合格

ルール　マリオがゴルフボールをショットするので、地形を回転させてボールをグリーンへ乗せればクリア。

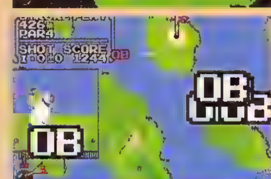
操作　本体を回転させることで、地形を左右に回転させる。



◐ボールの飛ぶ方向を変えるのではなく、コースを回転させるのが特徴。グリーンにオンすればクリア。



◐見事ホールインワンできれば、正確な角度にショットできた証拠。

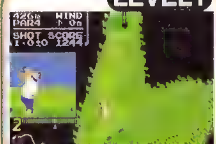


◐ボールがグリーンに乗らなければミスとなる。水の中に落とすのは論外。

すべてのコースを覚えて正確なショットを決めよう

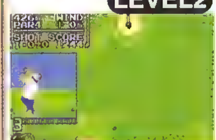
コースはレベルごとに一定なので、覚えてしまえば簡単。あとはコースをすばやく回転させることができれば、問題ないだろう。マリオがゴルフボールをショットする前にコースをすばやく回転させておくと、向きを調整しやすい。ショットを待たずに回転させておくようにしよう。

LEVEL1



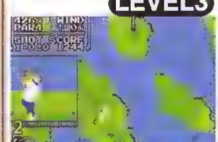
◐ちょっと左に傾けるだけでよい。回転させすぎないように。

LEVEL2



◐右90度方向にグリーンがあるので、左90度に傾ける。

LEVEL3



◐左120度ぐらいに回転させる。とにかくすばやく回そう。

◎ファミコンがいてん◎

マリオブラザーズ

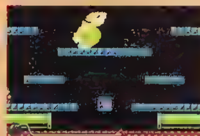
目的：おきあがれ！ 回転：小 10点合格

ルール ひっくり返っているノコノコやメットを、反動をつけて起き上がらせる。起き上がる前にマリオやルイージに体当たりされるとミスとなる。

操作 本体を傾けることで、ひっくり返っているノコノコやメットに反動をつける。

一心に振り続ければ最高スコアも狙える！

本体を片手で持って振り続ければ、簡単にクリアできる。画面を見なくてもよいから、腕の筋肉が許す限り、振り続けてみよう。



←一定方向に回転させても起き上がることはできるが、振ったほうが楽だろう。

LEVEL1~3



レベルが高いほどキャラクターが重くなり、起き上がるために本体を大きく回転させる必要が。

エキサイトバイク

目的：ぶつかるな！ 回転：中 15点合格

ルール バイクを操作して、障害物が並ぶオフロードコースを完走させる。画面上の障害物にバイクが触れてしまうとミスとなる。

操作 本体を左右に傾けることにより、バイクの走り方を変化させたり、ジャンプの飛距離を調整する。

ジャンプしたあとはすぐに体勢を整えよう

GBA本体を左に傾ければ、バイクはウイリーする。ジャンプしている状態ならば、より高くジャンプさせられる。

本体を右へ傾ければ、バイクは前傾姿勢となり、ジャンプ中ならば早く着地させることができる。これらの操作によってジャンプの高さを調整して、障害物を避けよう。

障害物の位置はレベルごとに一定なので、パターンを覚えてしまうのがよい。難しいのはやはりLEVEL3で、バイクをどう操っても障害物の間を通らなくてはならない。



←ジャンプ後、すぐに前傾姿勢をとれば、高度を早く下げられる。そのタイミングが早ければ早いほど、低いジャンプができることを覚えておこう。



←LEVEL3は上を超えるにしろ、下をくぐるにしろ微妙な操作が必要。下のほうが障害物と障害物の間隔は広いものの、上のほうがバイク操作は簡単かも。

レベルごとの障害物のパターンを覚え、特定の操作でクリアを目指せ！

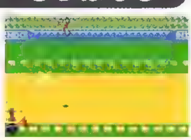
ここでは、レベルごとの具体的なテクニックを解説しよう。LEVEL 1はジャンプ後にめいっぱいバイクをウイリーさせればクリアできる。LEVEL 2は、ジャンプ後すぐに前傾姿勢をとってすばやく着地すればよい。ただし、あまり極端に前傾しすぎても危険なので注意が必要だろう。最後の難関、LEVEL 3はジャンプ後に一瞬だけめいっぱいウイリーするのがコツ。そのあとに前傾姿勢をとって体勢を調整すれば、安全にクリアできるだろう。



↑どのレベルにも共通するテクニックが、空中でのバイクの姿勢のとり方だ。

ウイリーしっぱなし

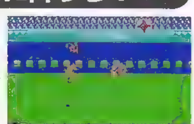
LEVEL1



→前傾姿勢よりもウイリーで進むのがベター。

すぐに降りろ！

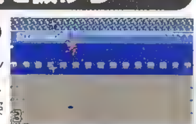
LEVEL2



→ジャンプ後、めいっぱい前傾した姿勢で障害物の下を進もう。

間を抜けろ

LEVEL3



→一瞬だけフルにウイリーして、その後、前傾姿勢でクリア。

クルクルランド

目的：とれ！ ｜ 回転：中 ｜ 15点合格

ルール 地面を回すことにより、直進するグルッピーをうまく移動させて、アイテムを入手させる。ウニラに触れてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、地面を左右に動かす。Aボタンを押すと、電磁波でウニラを攻撃できる。

隠されたアイテムをうまく回収しよう！

グルッピーではなく地面を回転させるのがポイント。グルッピーは画面端にぶつかると、反転して逆方向へ進むという特徴がある。



⊖急回転させればアイテムを入手できる。すばやく本体を回してみよう。

LEVEL1~3



LEVEL1は障害物なし。2ではウニラ出現。LEVEL3はブラックホールが出現。

ドンキーコングJr.

目的：のぼれ！ ｜ 回転：[illegible] ｜ 15点合格

ルール ドンキーコングJr.を操り、ツタをのぼってドンキーコングを助ける。飛びまわっている敵にぶつかるとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、ドンキーコングJr.の手を動かしてツタをのぼる。

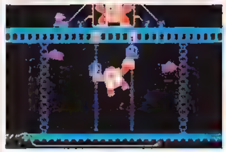
敵の動きをチェックしつつのぼろう

本体を左右にすばやく振ってツタをのぼろう。敵が飛んでいるときは、敵が頭上を通過するのを待ってから一気に駆け上ること。



⊖すばやく本体を振れば、そのぶんだけすばやくツタをのぼることができる。

LEVEL1~3



LEVEL1では敵なし。2では1匹、3では2匹の敵が出現。敵の通過を冷静に待とう。

ベースボール

目的：うたれるな！ ｜ 回転：中 ｜ 20点合格

ルール ボールをうまくコントロールして、バッターを空振りさせる。投げたボールを打たれてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、投げたボールを左右に曲げる。変化球で空振りさせる。

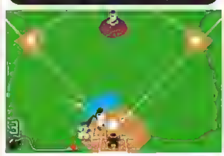
急回転で球を大きく変化させてバットを避けろ！

タイミングよく一気に傾けるのが重要だが、傾けすぎると球を曲げたのと逆の方向からボールが出てきて、バットに当たってしまうので注意。



⊖大きく傾ければ、それだけボールも大きく変化する。これぐらいがベストだ。

LEVEL1~3



レベルが上がるとバットが長くなるので、バッターの背中側からボールが当たらないよう注意。

アイスクライマー

目的：たおせ！ ｜ 回転：[illegible] ｜ 15点合格

ルール ハンマーを持ったポポを操り、ハンマーで左右からやってくる敵をやっつける。的に触れてしまうとミスになる。

操作 本体を回転させることで、ポポが[illegible]っているハンマーを左右に[illegible]る。

叩くというよりハンマーで当てる感じ

敵を叩きつぶす感じでハンマーを大振りすると次の行動が遅れてしまう。あらかじめ敵が来る方向にハンマーを出しておいてぶつけよう。



⊖こんな感じですばやく回して、ハンマーの先に敵が当たるようにしよう。

LEVEL1~3



⊕LEVEL1ではオットセイのみ。2では加えてシロクマが、3ではさらに鳥も出現する。

◎ファミコンかいてん◎

バルーンファイト

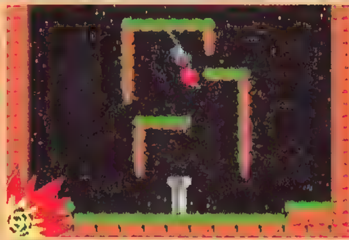
目的：ふうせんとどけて ｜ 回転：中　10点合格

ルール 重力を操って、フワフワと浮いている風船をバルーンファイトの主人公に届ける。主人公のもとに届かないとミス。

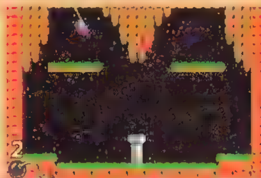
操作 本体を回転させることによって、重力を調節。風船の向きをうまく操ろう。

方向を間違えないようにすばやく回そう！

回転方向を間違えないようにすることがポイント。本体を左に傾けると風船は右に移動し、右に傾けると左に移動するということを、体で覚えてしまおう。ステージを見た瞬間に、どちらへ本体を傾ければよいかがすぐにわかるまで、繰り返しプレイしてみよう。



↑風船は慣性がついた動きをするため、やや先を予測しながらの操作が必要となる。

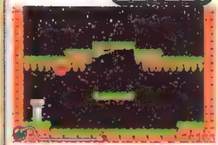


←間違った方向に本体を回転させてしまうと挽回が難しい。慎重に操作しよう。



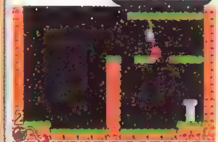
←風船の動く方向が定まったら、回転をピタリと止めて動かさないようにする。

LEVEL1



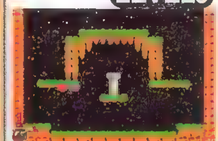
↑単純なステージ。風船は一定方向に移動させればよい。

LEVEL2



↑左右への切り返しが必要。回転幅を小さく冷静にプレイ。

LEVEL3



↑大回転が必要となる。スタート時に回転方向を見切れ。

マッハライダー

目的：[illegible] ｜ 回転：中　10点合格

ルール マッハライダーが乗るバイクを操作。ショットで敵のバイクをすべて破壊すればクリア。バイクを転倒したり激突したりするとミス。

操作 本体を回転させることで、バイクを左右に移動させる。Aボタンでショットを撃つ。

敵のバイクをよく見て攻撃的にいこう

ショットはあまり連打が効かないので、敵が遠距離にいるときは狙いを定めて撃ったほうがよい。また、敵バイクが真横にいるときでも、敵に少しバイクを接触させるような感じで撃てば倒すことができる。あきらめずに、Aボタンを連打しながら横に突進しよう。



↑すべてのバイクをショットで破壊すればよい。敵バイクやコース脇のドラム缶にぶつかるな。



←基本は画面手前にいるバイクから撃つこと。狙いをつけて1発でしとめよう。



←前方からの敵にはショットを連打しつつ、近づいたら急カーブして対処しよう。

LEVEL1



↑直進するだけ。敵バイクの動きにのみ集中して避けよう。

LEVEL2



↑カーブがある。急に曲がらず、最初に手前の敵を撃とう。

LEVEL3



↑最初のカーブではあまり曲がらず、次のカーブでインへ。



パルテナのかがみ

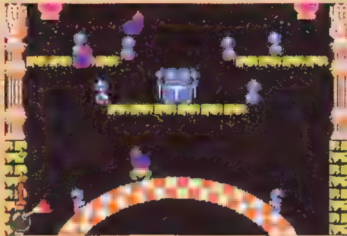
目的：よけろ！　回転：中　10点合格

ルール　主人公の天使ピットを操り、頭上から投げつけられる障害物をかわす。これらの障害物に当たってしまうとミスになる。

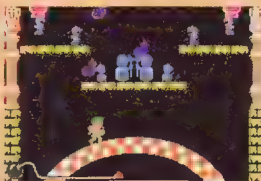
操作　本体を回転させることで、ピットを左右へ移動させることができる。

ゆっくり歩いて障害物をかわしながら進もう

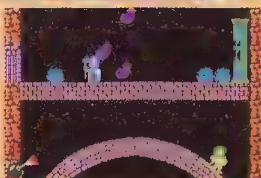
敵が放り投げてくる障害物は、自分の立っている位置付近に飛んでくる。そのため、一定方向へゆっくり歩けば、飛んでくる障害物は簡単に避けることが可能だ。床を歩いてくるヘビのような敵シーマムに対しては、画面端に追いつめられないように最初は端へ移動し、その後中央へ。



⊙ナスビ使いの投げてくるナスビをかわしつつ、シーマムにぶつからないように逃げよう。

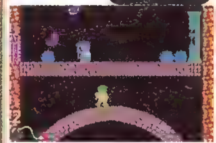


⊙スタートしたらすぐ画面端へ行き、そこから中央に向かってゆっくり歩こう。



⊙一気に大きく動いてかわすという方法で避けるのも、有効なテクニック。

LEVEL1



⊙ナスビ使いが1人。ゆっくり歩いてナスビを避けよう。

LEVEL2



⊙最初に降ってくるシーマムと逆の方向に向かって歩こう。

LEVEL3



⊙端から中央に向かって歩けばいいが、ナスビにも注意を。

ダックハント

目的：うちおとせ！　回転：中　10点合格

ルール　照準で狙いをつけ、画面の左右から飛んでくるすべてのダックを撃ち落とす。ダックを1羽でも取り逃すとミスとなる。

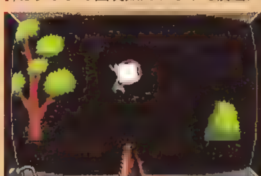
操作　本体を回転させることで照準を左右へ移動させる。Aボタンで弾を撃つ。

飛んでくるダックのパターンを見切れ！

ダックの飛行パターンは、直進するものと、上下移動するもの、直進後にひき返すもの、高速直進するもの、急加速するものの5種類。中央で照準を定めて待つのが基本だが、この場合、ひき返すパターンと上下に動くパターンに弱いので、中央部を過ぎてから撃つのも手だ。



⊙飛んでくるすべてのダックを撃ち落とす。撃てる弾はダックの出現数だけなので慎重に撃とう。



⊙照準の中心ではなく、端のほうにダックを捉えてもヒットさせることが可能。



⊙すばやく照準を合わせる自信があるなら、画面中央を過ぎてから撃つとよい。

LEVEL1



⊙飛んでくるダックは1羽だけ。ひき返すパターンもある。

LEVEL2



⊙飛んでくるダックは1匹だが、上下動と急加速に注意。

LEVEL3



⊙飛んでくるダックは2匹。なるべく早く撃ち落とそう。

ゼルダのでんせつ

目的：たてでふせげ！　回転：大　10点合格

ルール　リンクを取り囲んでいるオクタロックが吐き出す弾を、盾ですべて防ぐ。弾にリンクが触れてしまうとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、リンクを回転させ、オクタロックの方向へ盾を向ける。

リンクの盾は小さいので確実に弾の方向に向ける

盾で弾を防げばよいのだが、リンクの盾が思いのほか小さく、少し盾の方向がずれただけで弾に当たってしまう。これに対処する特別な方法はなく、ただ正確に弾の方向を向くしかない。複数個の弾が飛んでくる場合は、盾が弾を弾く音を聞いてから次の弾の方向を向くように。



◆盾の正面で弾をきっちり受けるよう心がけよう。冷静さとすばやく回転させる操作が必要。



◆前後に挟まれていると危険。逆方向へ一気に回転させてから微調整しよう。



◆ちゃんと弾を受けてから動くように。そして背後の敵の様子に注意を払おう。

LEVEL1



◆出現するオクタロックは2匹。あわてなければ大丈夫。

LEVEL2



◆出現するオクタロックは3匹。弾を発射する順番に注意。

LEVEL3



◆全方向オクタロックで囲まれていて弾は4発飛んでくる。

ドンキーコング3

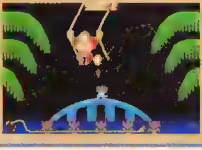
目的：つぼにおしこめ！　回転：中　20点合格

ルール　スタンリーを操り、パワースプレーを撃って、柱にしがみついているドンキーコングをつぼの中へと押しこめる。

操作　本体を回転させることで、スプレーを持ったスタンリーを左右へと移動。Aボタンでスプレーを撃つ。

タイミングよく連打しよう！

プレイを完全にパターン化させよう。まず足に1発当て、その後に左側に寄ったドンキーコングの内側のわき腹に2発当て、その後は連打。



◆スプレーは2連射しかできないので注意。画面中央から動かず冷静に狙おう。

LEVEL1~3



LEVEL1は3発、2では4発、3では5発のスプレーを当てれば押しこめられる。

マリオオープンゴルフ

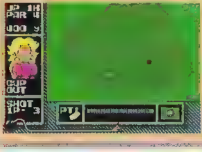
目的：いれろ！　回転：大　10点合格

ルール　ゴルフ場のグリーンでパッティングをして、1発でカップインさせる。カップにボールが入らないとミスになる。

操作　本体を回転させることで、パッティングをする方向を決める。Aボタンでショット。

狙いを定めたら迷わずパットせよ！

スピードが上がるとパットの方向を微調整している時間はないので、カップ方向に照準を合わせつつ、方向が合った瞬間にショットしよう。



◆照準をカップ方向に動かし、方向が合った瞬間にAボタンを押すクセをつける。

LEVEL1~3



レベルが上がるほどパット距離が伸びる。ロングパットでは早めに球を打たないと届かない。



アイスホッケー

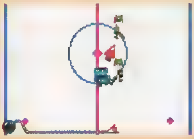
目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール：[illegible]なるプレイヤーを操り、フィールド上の敵を全部弾き飛ばす。フィールドに敵が1人でも残ってしまうとミスとなる。

操作：本体を回転させることで、プレイヤーの進行方向を左右へ変化させる。

最小限の動きで敵に当たれ！

大きく回転させて体当たりしようとするとプレイヤーを操りきれず、次の相手への体当たりに失敗する。体当たりはかするくらいでも大丈夫。



⊖回転させすぎず、直進する感覚で、すべての敵に体当たりさせることが大事。

LEVEL1~3



LEVEL1では敵2人が左右をうろつき、2では敵2人が回転、3では敵3人が回転。

メトロイド／サムス

目的 [illegible] | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール：サムスの腕を回転させて、そこから発射するビームで敵を倒す。メトロイドに対しては、ビームを当ててメトロイドを跳ね飛ばす。

操作：本体を回転させて、サムスの腕を左右へ回転させる。Aボタンでビームを撃つ。



⊕敵の動きは意外に速いので、移動している少し先を狙うような感じで撃つと当たりやすい。

初めのうちは連打だけでOKだけど…

最初は適当にビームを連打しているだけでも敵を倒せるが、ゲームスピードが上がると連打が追いつかなくなるので、敵の動きに合わせて連打する必要がある。メトロイドに対しては、出現位置にあらかじめビームを連打しておいて、早めにビームを当てて追い払おう。



⊖ゲーム序盤は連打せず、腕が疲れないように、温存しておくほうがよいかも。



⊖スピードが上がってきたら、腕の位置を調整しつつ超連打で敵を倒そう。

LEVEL1



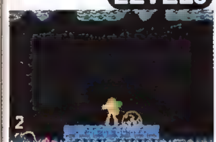
⊕敵の行動パターンは、画面右から左へ直進するだけ。

LEVEL2



⊕上下に揺れながら画面を往復する。ビーム連打で倒そう。

LEVEL3



⊕メトロイドは倒せない。ビームを当てて跳ねのけろ！

スーパーマリオブラザーズ3／マリオがいっぱい

目的 たぬきマリオ（ほか全5種類） | 回数 [illegible] | 15点合格

ルール：上空からマリオが落下してくるので、画面上に表示された種類のマリオを、地面に着地するまでにセレクトする。

操作：本体を回転させることで、画面に表示されたマリオを的確に選択する。

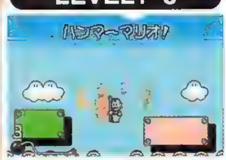
文字情報を的確に読み取ろう！

マリオの名前と、その体の色をあわせて覚えよう。たぬき（茶）、ファイアー（赤）、かえる（緑）、じぞう（灰色）、ハンマー（黒）だ。



⊖最初の変身目標の表示に集中。そして瞬間的に色でキャラクターを判別しよう。

LEVEL1~3



LEVEL1では4種類、2では5種類、3では6種類の中からキャラクターを選択する。

◎ファミコンかいてん◎

スーパーマリオブラザーズ

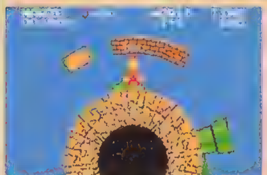
5点合格

ルール
倒せるか、それ以外の方法で接触す

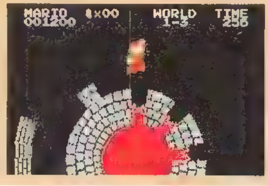
操作
かす。Aボタンでジャン
プさせることができる。

ぴょんぴょん跳ねてゴールを目指せ！

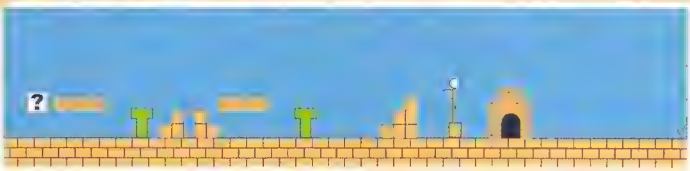
本体を左右に傾ける角度が急なほど、マリオの進行スピードが速くなるのが特徴。画面上の「？」ブロックをジャンプで叩き上げるとスーパーキノコが出現。これを取ってスーパーマリオになると、一度敵に当たっても普通のマリオに戻るだけでミスにならないので、ぜひとも取って進みたい。また、時間制限はあるものの、短時間ではないので、ステージに慣れないうちは、ゆっくり歩きながらAボタンを押す長さでジャンプする距離を調整して進もう。



←スーパーマリオはブロックを壊せる。ちなみにスーパーマリオ状態だと「？」ブロックは破壊不能ブロックになるが、小さくなったあとだと「？」ブロックに戻る。

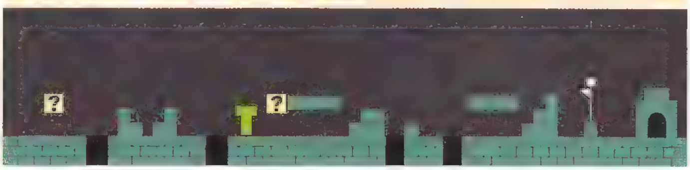


←こんな場所は一気に大ジャンプして抜けてもよいが、自信がなければ、本体を少し傾けてゆっくり歩きつつ、ジャンプの高さで着地位置を調整して進もう。



LEVEL1

←スーパーキノコを取ったら、その右横のブロックの上から大ジャンプ。着地しても本体の傾きはそのままでジャンプすると、ゴール前のブロックに到達するのでさらにジャンプ。



LEVEL2

←スーパーキノコを取ったら、助走をつけて最初の土管手前まで大ジャンプしよう。そして、土管右横のブロックの上から大ジャンプ。そこからポールへ大ジャンプしてクリアしよう。



LEVEL3

←スーパーキノコを取ってから、最初の土管の手前までジャンプ。その後は無理をせずゆっくり進み、後半のブロックが2個浮いているあたりを過ぎてから大ジャンプすればポール前に到達。

◎エピローグ



↑夜遅くまで2人でファミコンをしていると、ナインボルトのお母さんが登場。2人はファミコンをやめて、エイティーンボルトは家に帰った。



↑まだまだ遊び足りないナインボルトは、ふとんに入ってもゲームボーイアドバンスSPでゲームを続けるが、お母さんに見つかり怒られてしまう。

ゲームを長時間続けたナインボルトとエイティーンボルトは、ナインボルトのお母さんに怒られてしまった。せっかく仲よくしていたのに、ちょっと残念。ダイヤモンドシティでも「ゲームは1日1時間」なのかな？　でも、そのあともナインボルトはこっそり隠れてゲーム三昧！

ワリオマン編

かいてんワリオ

◎プロローグ



[illegible]人気。作ったワリオ本人も夢中になって[illegible]。Dr.クライゴアの研究所で事件発生！



[illegible]オは、研究所の機械に巻きこまれてしまった！[illegible]は、ワリオマンになっていたのだ！

ただでさえすごいパワーの持ち主であるワリオが、さらにパワーアップ！　Dr.クライゴアの研究所で起きた偶然の事故から、かっこいいワリオマンに変身してしまったのだ。でも、その力を何に使うのかがちょっと心配？　これから先、大変なことが起きなければよいのだが……。

ガニマタ

目的：[illegible] ｜ 回転：[illegible] 15点合格

ルール 人やラクダが画面両端から反対の端へ向かって進んでいるが、その間にワリオが立っている。ワリオの足を上げて人たちを通行させよう。

操作 本体を回転させると、傾けた方向と逆のワリオの足が上がる。

ワリオの短い足を機敏にきびきびと動かそう！

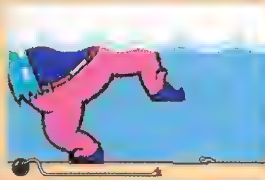
ワリオの足の上げ下げは、本体をすばやく傾けて行ったほうがよい。通行人やラクダにワリオの足がかすっただけでもミスになるので、なるべく余裕も持って足を上げよう。また、両側から通行人やラクダがやってきたときは、両足の周辺に注意を払うこと。



⊙通行人はともかく、ラクダまでもがちょっとかすっただけでやられてしまうので、注意が必要だ。

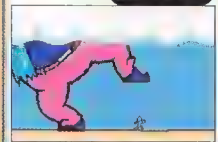


⊙上げているほうの足先と下げているほうのかかとに注意して通行させよう。



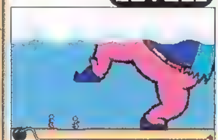
⊙足を上げるのが遅れると、こんなことになる。通行人の歩行速度は意外に速い。

LEVEL1



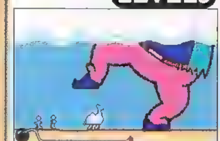
⊙通行人は小さい人のみ。大きく足を上げなくても大丈夫。

LEVEL2



⊙小さい通行人に加え、大きい通行人も登場する。

LEVEL3



⊙大小の通行人に加え、横幅が長いラクダも登場する。

つかみどり

目的：10こ とって！／20こ とって！／30こ とって！ ｜ 回転：[illegible] 15点合格

ルール ワリオの手を操作して、降ってくる宝を規定ポイント以上獲得する。宝石袋は10ポイント、単体の宝石はそれぞれ1ポイント。

操作 本体を回転させることによって、宝石をつかみとるワリオの手を左右に動かす。

宝石をごっそりつかみとれ！

基本的には宝石袋を狙って取る。宝石袋があまり降ってこないときは、手を左右になるべく大きく振って、細かい宝石をたくさん取るように。



⊙1つ取っただけで10ポイントも稼げる宝袋を、優先して集めていこう。

LEVEL1~3



LEVEL1は10、2は20、3は30ポイント分の宝石を集めなくてはならない。

でんせんスズメ

目的：よけろ！ ｜ 回転：[illegible] 10点合格

ルール ワリオを操作して、スズメが落としてくる障害物を避ける。障害物に当たってしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることでワリオを左右へ動かす。

頭上から落ちてくる障害物を回避せよ！

スズメは頭部付近にビックリマークが表示されると障害物を落とすが、大きいスズメは扇状に4つの障害物を落とすので真下あたりで避けよう。



⊙LEVEL1と2ではワリオの頭上のみに注意を払えば大丈夫だろう。

LEVEL1~3



レベルが上がるにつれて登場するスズメの数が増え、LEVEL3では大きいスズメも登場する。



なかなおり

目的 あくしゅしろ！ | 回転 [illegible] | 10点合格

ルール　ワリオの手の高さをマリオが出している手の高さと合わせて、握手をさせる。手の位置がずれてしまうとミスになる。

操作　本体を回転させることでワリオの右手を上下へ動かす。握手できないとミスになる。

犬猿の仲もこれでおしまい？

最初にマリオの手の出現位置と移動方向を見切る。マリオの手の動く先を予測しておき、そこに手を移動させて握手させよう。



⬅ワリオが走っている間に、マリオの手の位置を確認するとよいだろう。

LEVEL1~3



マリオの手は、LEVEL1では固定され、2では一定距離移動、3では常に動いている。

ハンググライダー

目的 たからをとれ！ | 回転 [illegible] | 15点合格

ルール　マリオが乗っているハンググライダーを操作して、宝のある場所まで移動させる。飛んでいる敵や壁にぶつかるとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、ハンググライダーの進行方向を上下させて飛ぶ。



⬆飛んでくる敵をかわしながら進み、洞窟内に進入すれば宝箱が入手でき、クリアとなる。



⬅敵を避けたら、今度は壁にぶつからないように洞窟内に入ることを心がける。



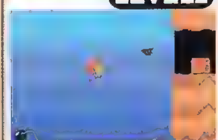
⬅敵ばかりに気をとられていると、壁にぶつかってしまう。宝箱入手まで慎重に。

LEVEL1



⬆敵は飛んでこないので、安全に宝箱を入手できる。

LEVEL2



⬆小さい敵が出現して直進してくる。上下に動いてかわす。

LEVEL3



⬆大きい敵が出現。ギリギリで避けるほうがそのあと楽。

隠された宝のありかへ ふわりと着陸しよう

LEVEL1はただ宝箱のある場所へ行くだけなので問題ないが、2と3ではゲーム開始直後の画面右端に意識を集中。敵と宝箱の出現位置の両方を把握し、安全なルートを進もう。敵のみを見ていると、敵はかわせても壁に激突したりするので、敵と壁両方に注意することが必要だ。

ひおこし

目的 ひをおこせ！ | 回転 [illegible] | 10点合格

ルール　ワリオを操作して、木の枝をこすって火をつける。一定時間内に火をつけることができないとミスになる。

操作　本体を回転させることで、ワリオが木の枝を勢いよく回転させて火を起こす。

こすってこすって火を起こせ

本体を片手で持って高速で振り続ければ、クリアできる。唯一の敵は腕の筋肉の疲労のみ。疲れたらポーズをかけて休みながら進めよう。



⬅木の枝を回転させるつもりで本体を小刻みに回転させ、火をつけよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるごとに枝が太くなり火がつきにくくなるが、根気よく動かそう。

かいてんワリオ

うちゅうようさい ～だっしゅつへん～

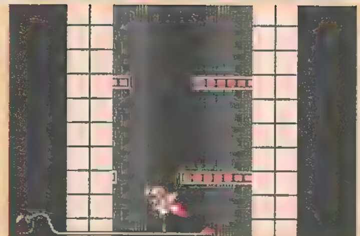
目的：だっしゅつせよ！ | 回転：小 | 10点合格

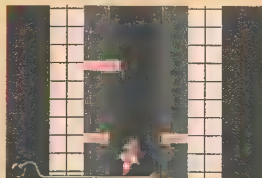
ルール 宇宙船を操作して、宇宙要塞の中から脱出する。宇宙船が壁にぶつかってしまうとミスとなる。

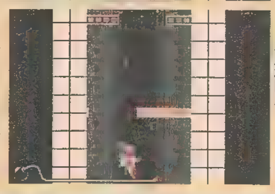
操作 本体を回転させることで宇宙船の進行方向を操作する。

鬼気迫る脱出劇！ 画面上部ですばやく見切れ

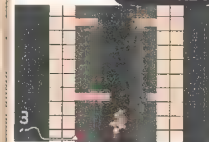
急角度で方向転換すると、その後に迫ってくる壁にぶつかることが多い。画面上部を見てなるべく早めに壁の出現位置を把握し、無理のない角度で壁を避けていくことがポイント。どうしても急角度で避けなくてはならない場合は、避けたあと逆方向に本体を傾けて体勢を立て直そう。


↑宇宙船に変身したワリオを操作して、壁にぶつからずに一定距離進めばクリアとなる。


←あまり本体を傾けずに、直進するような感覚で壁を避けていこう。


←伸びる壁に対しては、伸びる距離を予測し、早めに移動して避けよう。

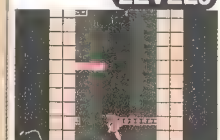
LEVEL1


↑脱出までに出現する壁の数が3か所だけなのでとても楽。

LEVEL2


↑出現する壁の数は4か所。進行ルートを見切って進もう。

LEVEL3


↑伸びていく壁が4か所。壁がどこまで伸びきるかを判断。

ピンポン

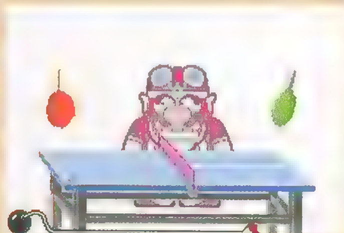
目的：うちかえせ！ | 回転：中 | 10点合格

ルール ラケットを操作して、こちらに飛んでくるピンポン球をすべて打ち返す。1球でも打ち返しに失敗するとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、ラケットをスイングさせる。

飛んでくるピンポン球をすべて打ち返せ！

複数のピンポン球を打ち返すときは、ラケットを振ったあとですばやく戻すことが重要。ラケットを戻さないと、次のピンポン球を打ち返せない。また、一度ラケットを振って2個の球を打ち返すこともできる。球を引きつけてから大きくラケットを振ってみよう。


↑ラケットは振る回数よりも、正確にボールに当てることを考えて動かそう。


←すばやく球を打ち返すことより、すばやくラケットを戻すことのほうが重要。


←2個同時に打ち返す場合は、球を引きつけて大きく遅めに振ることがポイント。

LEVEL1



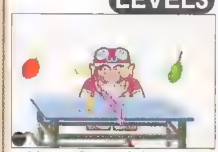
↑飛んでくるピンポン球は1個。早く振りすぎないように。

LEVEL2



↑球は2個だが、打ってくる間隔が開いているので楽。

LEVEL3


↑球は3個。2個目と3個目をまとめて打つ感じで……。

つり

目的：つりあげろ！｜回転：中｜20点合格

ルール　ワリオが持っている釣り竿を引き上げて魚を釣る。魚を釣るタイミングを逃してしまうと、ミスとなる。

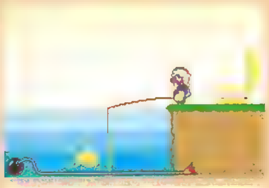
操作　本体を回転させることで釣り竿を上下に操る。



ポイントは、糸を引き上げる際の魚の位置と釣り上げるときの本体を傾けるスピードにある。

なるべく深い位置を狙って釣り糸を垂らしておこう

LEVEL3の重い魚を釣り上げるには、釣り糸を引き上げる距離を長くとる必要がある。そのためには、スタートのあとすぐに本体を左へ傾けて、なるべく深い位置で魚を食いつかせたい。魚が画面左へ釣り糸を引っぱった瞬間、一気に本体を右に傾ければ成功する。



魚が寄ってくる前に本体を左へ傾けてエサに食いつくのを待とう。



どのレベルの魚でも同様の方法で釣り上げられるので、コツをつかめば楽かも。

LEVEL1



黄色い魚は本体を傾ける勢いだけで釣れる。

LEVEL2



ピンクの魚はそこそこ大きい。思いきって引き上げよう。

LEVEL3



サメが十分に糸を引っぱってから勢いよく引き上げよう。

ヤリよけ

目的：よけろ！｜回転：中｜15点合格

ルール　画面上から無数に降ってくるヤリに当たらないようによける。ワリオの体がヤリに当たってしまうと、ミスになる。

操作　本体を回転させることでワリオを左右へ移動させる。

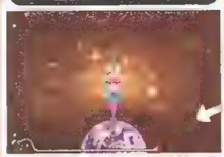
矢印の場所へ急いでダッシュ！

ワリオを助けるには、安全地帯を示す矢印が指す場所まで移動させなくてはならない。すばやく矢印の出現位置を確認し、移動させよう。



ヤリのすき間はかなり狭い。急ぐよりも正確に動かすことを意識したい。

LEVEL1~3



レベルが高くなるほど安全地帯が狭くなる。LEVEL3では正確に矢印の位置に立たないとミス。

せいたい

目的：まっすぐにしろ！｜回転：中｜20点合格

ルール　曲がった状態になっているワリオの背骨を回転させ、まっすぐな状態にする。

操作　本体を回転させることで、ワリオの背骨の曲がり具合をまっすぐに調整する。

痛がるワリオを見逃すな！

まずはとにかく、本体を左右どちらかに回転させよう。そして、ワリオが痛がったら逆方向に回転させて、背骨の位置を調整しよう。



背骨をほぼまっすぐにした状態で、本体の動きを止めればクリア。

LEVEL1~3



レベルが高いほど背骨の曲がり具合がひどい。痛がったら逆方向に本体を大きく傾けよう。

いけにえ

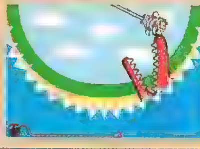
目標 [illegible] 回転 [illegible] 15点合格

ルール [illegible]

操作 [illegible]

大きく左右に振ってワニを回避しよう

ワニは、ワリオの下にくると襲いかかってくる。常に大きく動いて、ワニの上を通過する際も一瞬で通り過ぎるようにしよう。



⊖大きく移動していれば、ワニが食いついてきても、余裕を持ってかわせる。

LEVEL1~3



レベルが高いほど糸が長くなり、食いつかれやすい。そのぶん回転スピードを速くしよう。

かべかわし

目標 [illegible] 回転 [illegible] 10点合格

ルール [illegible]

操作 [illegible]

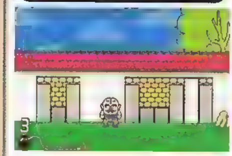
耳をすまして壁が倒れる音に注意

倒れてくる壁をかわすコツは、壁が倒れてくる前の効果音と画面に集中すること。倒れる壁が見えたら、すばやく安全な場所へ移動する。



⊖基本的に画面中央部あたりで、うろうろして倒れる壁を見切るとよいだろう。

LEVEL1~3



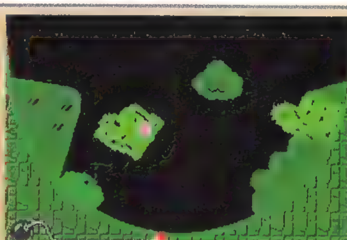
レベルが高いほど、倒れてくる壁の枚数が多い。避ける際は本体を一気に傾けよう。

スーパーワリオクラシック

目標 [illegible] 回転 [illegible] 15点合格

ルール [illegible]

操作 [illegible]



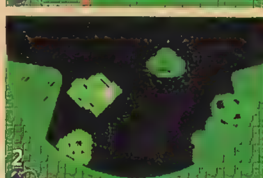
⊕画面上のすべての敵を倒せばクリア。あまり傾けすぎると、地形の端から飛び出てミスとなる。

ノコノコをどのように使うかがポイント

ノコノコとクリボーが同時に出現したとき、ノコノコを一度蹴ってひっくり返し、それをクリボーのいる方向へ蹴れば、計2回踏むだけでクリアとなる。しかし、制限時間内に踏める回数は最大5回。ワリオの足下にクリボーが出現したら、ノコノコより先に倒してもかまわない。



⊖この状態であれば、ノコノコを使ってクリボーも倒したほうがよいだろう。



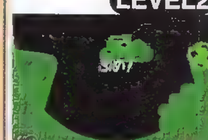
⊖どっちを先に狙ってもよいような場合なら、やはりノコノコを優先して蹴ろう。

LEVEL1



⊕最初からひっくり返っているノコノコのみが出現する。

LEVEL2



⊕画面を往復するように移動するクリボーが出現する。

LEVEL3



⊕クリボーとノコノコが同時に出現。全部倒すとクリア。

まわしげり

20点合格

ある程度引きつけてすばやく大きく回せ！

一度の蹴りでなるべく多くの敵を倒すようにしたい。そのためには、敵をある程度引きつけてから大きく本体を回転させよう。



⊖1回の蹴りで複数の敵をまとめて倒したほうが、楽で安全だろう。

LEVEL1~3



出現する敵が増える。LEVEL3だと一気に7人の敵が出現するが、1回の蹴りで倒せる。

ダイエット

15点合格

やせすぎには注意しよう

早くやせるコツは、本体を小刻みに左右に振ること。そして、目標体重の範囲まで減らしたら動きを止めて、じっと待っていよう。



⊖体重計のオレンジの範囲が目標体重範囲。このエリア内に針を合わせる。

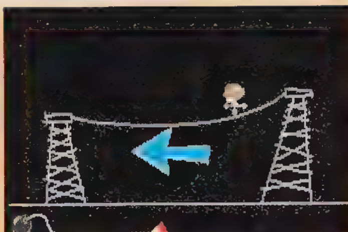
LEVEL1~3



目標体重範囲が狭くなる。この画面はやせすぎてしまった状態。こうなるとミス確定。

つなわたり

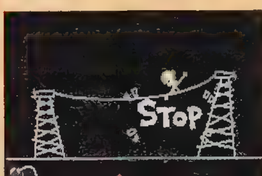
目的：わたる！　回転：小　15点合格



⊕進み方のコツは、速すぎず遅すぎず。そのスピードは何度もプレイして感覚をつかむしかない。

STOPの表示が出たら一気に綱を渡ろう！

綱を渡るスピードは、速すぎても遅すぎてもダメ。画面下の導火線を見ながら進み、その進行速度と同じくらいのスピードでワリオを進めるとちょうどいい。また、STOPの表示が出たら本体をあまり動かさないようにして停止し、STOPの表示が消えたのち、一気に綱を渡ろう。



⊖STOPの表示が出たら必ず止まること。そのまま進むと落ちてしまう。



⊖綱の中央あたりを過ぎたら、勢いよく進んでも平気。一気に渡ってしまおう。

LEVEL1



⊕ワリオの持つ棒が長く、バランスがとりやすい。

LEVEL2



⊕LEVEL1より棒が短くなり、バランスをとるのが難しい。

LEVEL3



⊕棒がかなり短い。常に同じ速度で歩けるようにしよう。

しゃくとりムシ

目的：すすめ！ ｜ 回転：[illegible]　10点合格

ルール しゃくとりムシの姿になってしまったワリオを動かして、目の前に置いてあるさまざまなアイテムを入手する。

操作 本体を回転させることで、しゃくとりムシの腰使い（移動スピード）を操作する。

腰を振りまくって進め！

本体を片手で持って振れば、しゃくとりムシワリオを高速で動かすことができるので、どんどんアイテムを入手できる。最高点に挑戦しよう。



⊖画面は見えないかもしれないが、左右にすばやく振るだけでアイテムを獲得。

LEVEL1~3



アイテムまでの距離が長くなる。それにしてもLEVEL3のアイテムには呆然。

たんさんいんりょう

目的：[illegible] ｜ 回転：中　10点合格

ルール 炭酸飲料の入ったビンを激しく振って、中身を外に噴き出させる。

操作 本体を回転させることによって、ビンを振る。

ただひたすら振って噴き出しまくれ！

高速で本体を左右に回して炭酸飲料をビンから噴出させる。攻略法は、ただ無心に振るだけ。体力と精神力の限り振り続けよう。



⊖本体を回すとビンを振ることができる。思いっきりぶちまけてやろう。

LEVEL1~3



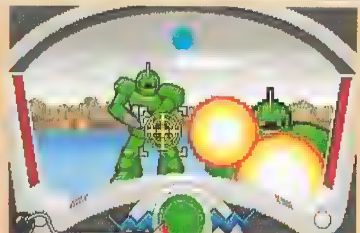
レベルが上がるにつれて炭酸飲料の量が少なくなっている。そのぶん噴出させにくい。

しゅつげき！メカワリオ

目的：ぜんぶ うて！ ｜ 回転：中　15点合格

ルール 照準を合わせてすべての敵ロボットをショットで倒す。敵ロボットの体当たりをくらってしまうと、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで照準を左右に移動させて、Aボタンでショットを撃つ。



⊕各レベルに登場する敵は3体。画面上部のアイコンは敵の数を示している。すべてを倒せばクリア。

赤いロボットは危険信号 体当たりに注意しよう

登場する敵ロボットは緑、青、赤の3種類。緑ロボは出現位置から動かないので、警戒は無用。青ロボは左右に移動する能力がある。赤ロボは自在に動くことができ、こちらに向かって体当たり攻撃を仕掛けてくるので危険。まっさきに攻撃して、赤ロボから倒すのがよいだろう。



⊖照準は画面手前のロボに合うようになっているので、手前のロボから倒そう。



⊖これが赤ロボ。突進攻撃を食らうとミスになるので優先して倒しておきたい。

LEVEL1



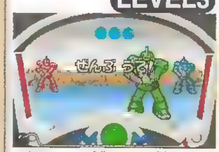
⊕緑ロボが3体出現する。弾を連打してすばやく倒せ。

LEVEL2



⊕青ロボ2体、緑ロボ1体が出現する。青ロボから倒そう。

LEVEL3



⊕緑ロボ、青ロボ、赤ロボが1体ずつ出現する。



ワリオがとぶたいほう

目的:ちゃくちしろ! | 回数: | 10点合格

ルール 大砲から次々と撃ち出されるワリオを、ボートなどの着地目標へ着地させる。一定数のワリオを着地させれば成功。

操作 本体を回転させることで、大砲の砲身を上下させて発射角度を調節する。

海の中の足場を狙って大砲に角度をつけよう

大砲から撃ち出されるワリオは発射方向、つまり右方向に滑るので、着地目標の左端を狙って撃ったほうが着地目標に乗りやすい。ゲームスタート時は、大砲の砲身は右を向いているので、開始直後に本体を左に傾け、山なりにワリオを発射して着地目標の左端を狙おう。



⬆大砲の角度は、ワリオを発射しながらでも調整できる。あせらずに着地地点を狙おう。



⬅着地目標の左端を狙うのが基本。少しずつ本体を傾けて発射しよう。



⬅高く打ち上げて急な弧を描くほうが、ワリオの滑る距離が短くなる。

LEVEL1



⬆ボートは広いので、落ち着いてプレイすれば簡単。

LEVEL2



⬆いかだは意外と横幅が狭いので気を抜かずにプレイ。

LEVEL3



⬆鯨の緑部分に乗せる。潮に吹き飛ばされることもある。

たまごたて

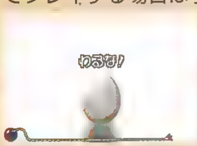
目的:ゆるな! | 回数: | 10点合格

ルール 立っている卵を割らないようにする。本体を少しでも動かすと、卵が倒れて割れてしまいミスとなる。

操作 本体を動かさないことが基本操作となる。変わったパターンのゲーム。

じっとガマン!

ゲームモードで突然プレイするときは、脇を固めて本体をいっさい動かさないようにしよう。「ずかん」でプレイする場合は手放してよい。



⬅本体を少しでも傾けるとミスに。いっさい動かさないように脇をしめよう。

LEVEL1~3



レベルが上がるとタマゴの数が増え、本体の傾きに対する反応がシビアになる。

ギシキ

目的:ぶつかるな! | 回数: | 10点合格

ルール ワリオを操作して、「ギシキ」中の回転している人にぶつからないようにする。

操作 本体を回転させることで、ワリオを左右へ移動させる。

回転方向を見切れ!

レベルごとに「ギシキ」中の人たちの回転のパターンが違う。プレイ中は、自分がプレイしているのがどのレベルなのかを忘れないように。



⬅画面ではレベルを判別できないので、常にプレイ中のレベルを忘れずに。

LEVEL1~3



LEVEL1は一定方向に回転。2は途中で逆回転。3は時間切れ直前に逆回転する。

テーブルホッケー

目的：うちかえせ！ ｜ 回転：[illegible] 15点合格

ルール ワリオから繰りだされるパックを、ラケットを左右に動かすことにより打ち返す。

操作 本体を回転させて、ラケットを左右に動かす。

パックのぶつかり合いに気をつけよう！

ワリオの打ってくるパックを打ち返せばクリア。パックが飛んできたらあせらずに、バウンド方向を見てラケットで打ち返そう。



⬅パックのバウンドする角度をよく見て、相手に向かってすばやく打ち返そう。

LEVEL1~3



⬆LEVEL1では大ラケット、2では小ラケットを使用。3は小ラケットで、パックが2つ。

そだつき

目的：たすけろ！ ｜ 回転：[illegible] 20点合格

ルール 火災が発生したビルにいるワリオを助けるため、太陽を動かして、育つ木を誘導してすべてのワリオを脱出させる。

操作 本体を回転させることで、太陽の位置を移動させる。



⬆育つ木は太陽のある場所へ向かって伸びるという習性を持っている。それを利用してワリオを助けろ。

ワリオの位置を確認して木を大きく育てよう

育つ木は太陽がある方向に伸びるので、育つ木の先と太陽の間にワリオが位置するように太陽を操作しよう。LEVEL3ではワリオが2人、離れた位置に出現する。そんなときは、太陽を一気に端まで移動させると、うまく木が急カーブを描いて曲がってくれる場合もある。



⬅鋭角に木を曲げたい場合は、逆方向の画面端まで一気に太陽を動かそう。



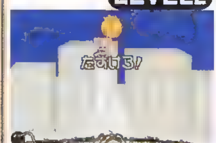
⬅太陽の移動が甘かった例。ゲーム開始直後、すぐに動かさないとこんなことに。

LEVEL1



⬆画面中央部にワリオが出現するので助けやすい。

LEVEL2



⬆LEVEL1よりワリオの出現範囲が広いので注意。

LEVEL3



⬆ワリオが2人出現する。早めに太陽を動かそう。

ぎょぐん

目的：はぐれるな ｜ 回転：[illegible] 20点合格

ルール 魚の姿になったワリオを操作して、移動する魚の群れについていくように動く。

操作 本体を回転させることで、魚になったワリオを左右に動かす。

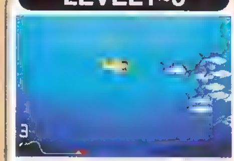
油断せずに魚群を追いかけろ！

魚の群れの移動スピードは案外遅く、気を抜いてボーっとしていている間にミスすることがある。気を抜かずに魚群の動きに集中しよう。



⬅魚の群れについていこう。細かい操作が必要なわけでもないので安心。

LEVEL1~3



魚の数が少なくなり、群れからはぐれやすくなるが、さほどの差はない。

とうぼうしゃ

目的 [illegible]　回転 大　15点合格

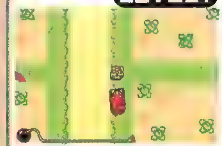
ルール　ワリオが乗っている車を操作して、追っ手の車から逃げきる。

操作　本体を回転させることで、車の進行方向を変える。



⊕追っ手の車は、どれも小回りがきかないものばかり。車を回転させれば簡単に引き離すことができる。

LEVEL1



⊕スピードもそこそこ。サイズも小さく避けやすい。

LEVEL2



⊕LEVEL1の車よりは小回りがきき、スピードも速い。

LEVEL3



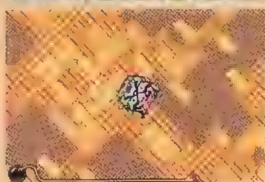
⊕大きいうえに速いので、接近される前に回転させて逃げる。

うまく逃げきれるか？引きつけて急回転！

ワリオの乗る車に追っ手の車が迫ってくる。追っ手はワリオの車よりスピードは速いが、小回りが効かない。そのため、少し大きめに回転すれば引き離すことができる。追っ手の車がある程度近づいてきたら、ジグザグに進もう。敵の動きを確認すれば安全に避けられる。



⊖少し近づいてきてからジグザグを描けば、敵車の動きを確認しつつ逃げられる。



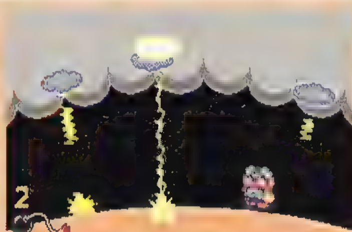
⊖急回転させすぎると真うしろを向いてしまって、敵車に激突することがある。

カミナリピカピカ

目的 よける！　回転 中　10点合格

ルール　ワリオを操作して、雲から降ってくる雷を避ける。雷に当たってしまうとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、ワリオを左右に動かす。



⊕雲が降らせる雷を避けよう。雲を誘導し、1か所にまとめておくと避けやすい。

LEVEL1



⊕雲の数は2つ。ゆっくり端へ向かって歩くだけでよい。

LEVEL2



⊕雲は3つ。1か所に雲を誘導しておいて大きく避ける。

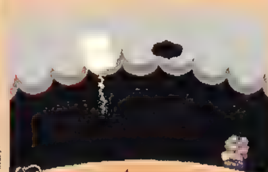
LEVEL3



⊕雲は4つ。早めに端へ移動すると、追い詰められて危険。

雲が光ったら画面端まで逃げろ！

上空の雨雲は、黄色く光ったあとで雷を落とす。光る直前までは画面中央をうろうろし、光ったら一気に逃げよう。ゲームスピードが上がると、光ってから逃げては間に合わないことも多いので、画面中央部を数秒うろついてから一気に逃げるというタイミングを身につけよう。

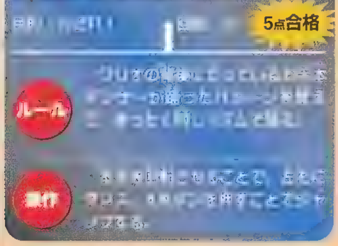


⊖中央でうろついてから画面端まで一気に移動。この避け方が基本となる。



⊖端に追いやられてしまった場合はあまり動かず、雲が光るのを見て冷静に移動。

おどるワリオ



リズム感よりもダンスパターンの記憶が命！

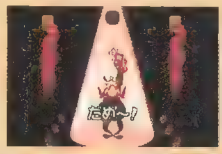
このゲームモードの最終ゲームだけあって、かなり難しい。クリアするためには、ダンスのパターンを覚えなくてはならない。ダンス前の「おぼえて」画面で表示されるダンスの手本を目に焼きつけ、そのとおりにダンスしよう。ゲームモードでプレイすることとなるのは、LEVEL1のみなので、数回プレイすれば覚えられるだろう。早く覚えるためには「おぼえて」画面のときに、練習というよりは、ダンス本番と同じ気持ちで操作をしてみるとよい。

複雑なダンスのパターンを表で暗記してしまおう

LEVEL1のダンスはいつも完全に同じだが、2と3のダンスは、ダンスの順番ごとに2つのダンスパターンがあり、それがランダムに登場する。下の表にすべてのダンスパターンを掲載しておいたので、これを見ながら「おぼえて」画面でどのダンスなのかを判断し、表を見ながらそのとおりにダンスをすれば、楽にクリアできるだろう。



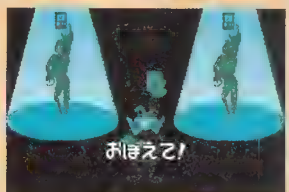
○この画面でダンスの内容を覚える。お手本のダンスに集中。



○傾けなくてはならない方向と逆に傾けると即ミスとなる。



○慣れてしまえば鼻歌まじりでクリアすることもできる？　楽しみながら練習。



○ゲーム中に覚えることが難しいのであれば、下の表でパターンを覚えよう。

ダンスパターン一覧

	1	2	3	4	5	6
LEVEL 1	R・L・R・L	R・L・RLR	A・A・A・A	RLR・LRL	R・A・L・A	RLAARLAA
LEVEL 2	R・L・R・LR R・L・RLRL	RLRLRLRL RLRLRL・R	R・L・A・A RAA・LAA	～R・L・R・L ～RLR・LRL	AA・AAA・A AAAAAAAA	RLRLAAAA RLR・AAA
LEVEL 3	R・LRL・RL R・・LR・・L	ARA・ALA RAL・RAL	ARL・RLA RLA・ARL	A・AR・A・AL AA～R・AA～L	R・ALR・AL R・LAR・LA	A・R・A・L・A・R・A・L RALARALA

◎エピローグ



○ついに進化したワリオマンは、もう何も怖いものはないとばかりに宇宙を飛び回るのだった。しかし、これでは一見、ワリオだとわからない。



○怪しいロボットの正体がワリオマンだとは気づかずに撃墜！　結局、ワリオマンは元のワリオの姿に戻ってしまったのだった。

ゲームをクリアして調子に乗っているワリオマンだが、博士によって元のワリオに戻されそうになる。しかし、宇宙に脱出して巨大ロボットに変身し、ますますパワーアップ。だが、それもつかの間、そのロボットを発見したオービュロンが操る宇宙船から攻撃を受け、撃ち落とされてしまう……。

ふいうちかいてん

「しゃぎぃ」のゲームが登場するのは、「ずかん」モードで「ジミーT.」「ちょいまぜ」「Dr.クライゴア」「オービュロン」「ワリオマン」「ごちゃまぜ」を選択したときに限られる。ゲームの制限時間が短いのが特徴だ。

チョイス

目的 [illegible] ｜ 回転 [illegible] 10点合格

ルール 画面上に表示されたパーツに矢印を向けて選択する。

操作 本体を回転させることで、パーツを選択する。

パーツの名称を覚えよう

選択パーツの指示は色や種類、形の名称で行われる。表情を指定したものは最初はわかりにくいので、何度もプレイして暗記しよう。



●指定されたパーツを選択。ちなみに上が「はな」、右下が「くち」、左下が「め」。

LEVEL1~3



選択パーツが増える。表情の選択がいちばんわかりにくいので、名称を覚えよう。

しゃぎぃ ききいっぱつ

目的 たすけろ! ｜ 回転 [illegible] 15点合格

ルール 葉っぱを動かして、壁の上から飛び降りてくるしゃぎぃをうまくキャッチする。

操作 本体を回転させることによって、しゃぎぃが着地することができる葉っぱを動かす。



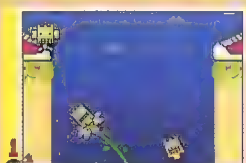
●葉っぱを動かして蹴り落とされるしゃぎぃを助けてあげよう。落とすとミスになってしまう。

レベルごとの飛ぶ位置を覚えよう

レベルごとのしゃぎぃのジャンプ軌道を覚えておけば、クリアもかなり楽になる。LEVEL1では必ず足が出現した側に飛び降り、2では必ず足が出現した位置の反対側に飛び降りる。3ではしゃぎぃと他のキャラクターが同時に出現するが、飛び降りるのは必ずしゃぎぃ。

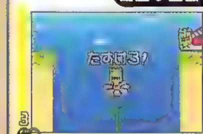


●レベルによって飛ぶ位置は決まってくることを知っていれば、迷わずにすむ。



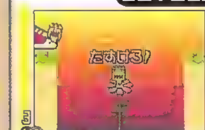
●しゃぎぃ以外のキャラクターは絶対に飛び降りないので、迷わないように。

LEVEL1



●足が出た方向に飛び降りるので、足の出現に注意しよう。

LEVEL2



●足とは逆の方向にすばやく本体を傾けよう。

LEVEL3



●LEVEL3では、しゃぎぃが必ず手前に飛び降りる。

かべキック

目的 上までのぼれ! ｜ 回転 [illegible] 10点合格

ルール しゃぎぃを操作して、壁を蹴ってビルの上までのぼる。

操作 本体を回転させるとともに、左右にジャンプしつつ壁を蹴る。

ゲーム開始前から振り続けよう!

本体を左右にすばやく振っていれば、クリアできる。ゲームの開始画面を目視せず、常に振り続けていればジャンプが遅れることはない。



●壁を蹴って上へのぼればクリア。何も考えずにすばやく振っておこう。

LEVEL1~3



しゃぎぃのスタート位置が下となる。でも、そんなことに関係なく振りまくろう。

しゃぎぃのけつだん

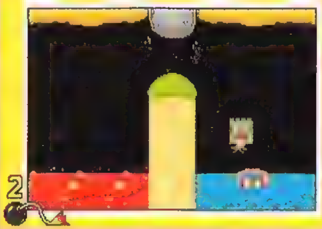
目的：たすかれ　｜　回転　　15点合格

ルール　しゃぎぃを操作して、岩が落下してくる前に浮き輪の中へ逃げこむ。誤って溶岩の中に落ちてしまうと、ミスになる。

操作　本体を傾けることで、しゃぎぃを左右に回転させる。

水色にすばやく反応してしゃぎぃを助け出そう

浮き輪に入ればクリアとなるが、浮き輪は小さく一瞬では認識しにくい。しかし、浮き輪は必ず水部分に浮いているので、水色が見えた方向に本体をすばやく傾ければ、浮き輪に入ることができる。色で判別すれば、安全な場所が瞬間的に判断しやすいだろう。



↑浮き輪に反応というより、水面に反応してすばやく移動しよう。溶岩に落ちたらミスとなるので注意。



←左右にちょっと傾ければすばやく移動してくれるので、あせらず操作しよう。



←この場合は、いったん右の足場に乗ってから左へ進めば浮き輪に入れる。

LEVEL1



↑移動先は左右いずれかの2か所しかないのが特徴。

LEVEL2



↑足場が2つ出現するので、より瞬間的な判断が必要。

LEVEL3



↑足場は3つ。LEVEL2より瞬時の判断力が必要。

いんちきダーツ

目的：つきさせ！　｜　回転　　10点合格

ルール　丸い的を回転させて、絵が描かれているターゲット部分にダーツを当てる。ダーツがはずれてしまうと、ミスとなる。

操作　本体を回転させることで、ダーツを当てる的自体を回転させる。

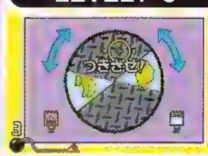
照準に近い場所を狙おう

鉄部分を射るとミス。すばやくターゲット部分の位置を把握することが大事。ターゲット部分が2つある場合は照準に近いほうを狙う。



←この場合は、右のほうのターゲット部分に狙いを定めてすばやく回転させよう。

LEVEL1~3



レベルが上がると、ターゲット部分が狭くなる。勢いよく正確に回すことがポイントとなる。

2ひきのヘビ

目的：あわせろ！　｜　回転　　10点合格

ルール　描かれた2匹のヘビの絵の胴体部分が回転するようになっている。その部分を回転させてヘビの胴体と頭部分を合わせ、絵を完成させる。

操作　本体を回転させることで、ヘビの絵の胴体部分を回転させる。

迷わず思いっ切り回そう

レベルごとに絵柄は一定なので、絵柄の完成図を頭に入れれば簡単。あとは回転させる方向を迷わずに、一気に回して絵を完成させる。



←頭部分と胴体部分の切れ目を見て、回転方向を判断しよう。この場合は右。

LEVEL1~3



絵柄が複雑に。LEVEL3の絵の判別ポイントは、紫ヘビを挟んだ2匹の緑ヘビの幅。

イルカのしょくじ

目的：たべろ！ ｜ 回転：中 ｜ 20点合格

ルール イルカを回転させて、口部分にうまくエサを運んで食べさせる。制限時間内にエサを食べさせることができないとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、イルカをエサの方向へ向ける。

イルカをエサまでたどり着かせよう

誤った方向に回転させて、イルカのシッポでエサを突いてしまわないように注意。まず、イルカの顔がどちらについているかを確認すること。



⊖イルカの口をエサにぶつけるつもりですばやく回転させてエサをゲットしよう。

LEVEL1~3



レベルが上がると、イルカの形が変化し、顔と尾の区別がつきにくくなる。

ばんそうこう

目的：はがして！ ｜ 回転：小 ｜ 20点合格

ルール 手を操作して膝に貼ってあるすべてのバンソウコウをはがす。重ねて貼ってある場合は、そのすべてをはがさなくてはならない。

操作 本体を回転させることで、手を左右に動かす。

大きくすばやく手を動かしてはがそう

どのレベルにでも対応できるように、本体を何度も振ることで手を往復させよう。そうすれば、誰でも簡単にクリアすることができる。



⊖バンソウコウや手の位置などを気にせずに、本体を何度も振ろう。

LEVEL1~3



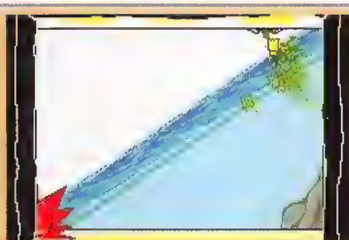
LEVEL1はバンソウコウの位置に手があり、2では反対側に手があり、3では2枚ある。

みずチャプン

目的：うかべろ！／つれ！／しずめろ！ ｜ 回転：中 ｜ 20点合格

ルール 重力を操って水面を動かし、3種類の指令の中から指示されたものを実行する。

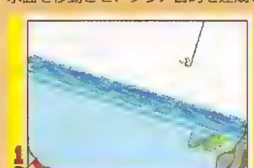
操作 本体を回転させることで、重力をコントロールする。



⊕右に傾ければ水面の右側が上昇する。そうやって水面を移動させ、クリア目的を達成していこう。

重力をうまく操って魚を釣り上げよう！

LEVEL1では浮き輪に入ったしゃぎぃを水面に浮かべる、2では釣り針で魚を引っかける、3ではすべてのしゃぎぃを海中に沈めることが目的となる。ちなみに、どのレベルの場合でも、登場するキャラクターがいる方向に本体を傾ければクリアすることができる。

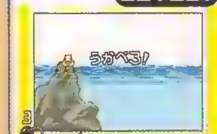


⊖キャラクターが出現した方向に本体を傾けると覚えれば、ミスは減る。



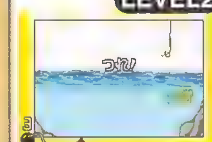
⊖レベルが低いほうが、本体の傾ける幅が小さくてすむようになっている。

LEVEL1



⊕しゃぎぃを水面に浮かべればクリア目的達成となる。

LEVEL2



⊕水面を傾けることで魚を釣り針のもとへ運ぶことが目的。

LEVEL3



⊕すべてのしゃぎぃを海中に沈めることが目的となる。

ガチャコロン用プチゲーム編

スピッツホッケー

回転：中

ルール ドリブルの相棒、スピッツを相手にテーブルホッケーで勝負をするプチゲーム。ゲームは5ポイントを先取したほうが勝ちとなる。

操作 本体を回転させることでラケットを左右に動かす。Aボタンでスマッシュが打てる。

スマッシュを有効に使おう！

ラケットで球を打って相手のポケットに入れればポイントとなる。ポイントを取るには、すばやく球を打てるスマッシュを有効に使うとよい。





➲スマッシュを空振りしてしまうとミスにつながるので、確実に当てよう。

⇧ドリブルに交代すると手とラケットが大きくなるので、この間は防御に徹したほうがよい。

アナホッケー

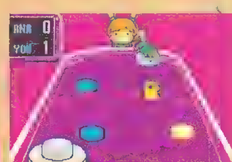
回転：中

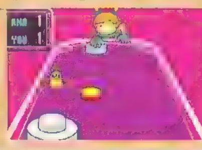
ルール アナを相手にテーブルホッケーで勝負ができるプチゲーム。ゲームは5ポイントを先取したほうの勝ちとなる。

操作 本体を回転させることでラケットを持つ手を左右に動かす。Aボタンでスマッシュが打てる。

モグラを上手に利用しよう！

ホッケー台の中央部分の穴からモグラが出たり入ったりしているのが特徴。また、偽の球を出現させるアナの必殺ショットに注意しよう。





➲球がモグラに当たると当然跳ね返ってくるので、スマッシュ時に注意。

⇧アナの必殺ショットは偽の球を出現させ、相手を混乱させるというもの。オレンジが本物の球だ。

ワリオホッケー

回転：中

ルール ワリオを相手にテーブルホッケーで勝負ができるプチゲーム。ゲームは5ポイントを先取したほうの勝ちとなる。

操作 本体を回転させることでラケットを左右に動かす。Aボタンでスマッシュが打てる。

画面端の電撃にぶつかるな！

台の端には電撃が流れており、そこにラケットが触れると感電して少しの間動けなくなる。端には近づかずに、画面中央部で勝負しよう。





➲ラケットがちょっとでも端の電撃に触れると、行動不能になってしまう。

⇧ワリオの必殺技は超スピードショット。この画面が表示されたあと、高速で球が飛んでくる。

テーブルホッケーフォーエヴァー

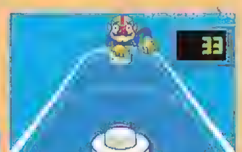
回転：中

ルール ワリオを相手にテーブルホッケーでラリーを続けるプチゲーム。一度ミスしてしまうとゲームオーバーとなるシビアなルール。

操作 本体を回転させることでラケットを左右に動かす。

球が小さいので注意しよう！

対戦相手のワリオは絶対にミスすることはない。ひたすら打ち返そう。なるべくラケット中央で打ち返し、球筋を単純にしてラリーするとよい。





➲とにかく打ち返せ。50ポイント取ると球が2個になるなどの仕掛けもある。

⇧ワリオはスマッシュを打ってくることもある。常にまっすぐ打ち返していればあせらずにすむ。

ワリオバイク

回転：大

ルール バイクに乗ったワリオを操作して、クッパが待ち受けるゴールを目指す。アイテムを取ることでワリオのバイクがパワーアップ。

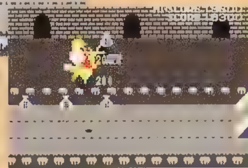
操作 本体を回転させることでバイクの姿勢を上下させる。2段階パワーアップ中に、Aボタンでファイヤーボールを打つことができる。

パワーアップしてクッパを倒せ！

ポイントは途中2か所で出現するパワーアップアイテム。最初のパワーアップでバイクが大きくなり、次でファイヤーボールが撃てるようになる。ファイアーボールでないとクッパは倒せないので、必ず取ろう。パワーアップ状態は敵にぶつかると解除されるので注意。



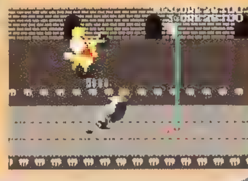
←バイクの操作は「エキサイトバイク」（P.92参照）と同様。ドル袋を取ったり、敵を後輪で踏み潰したりして、スコアを稼ごう。



↑「！」ブロックを壊すと出てくるアイテムを取れば巨大化。さらにパワーアップでファイヤーボール。



↑巨大化するとアイテムが取りやすくなる。そして、ボスを倒すためにはさらにパワーアップしなければならない。



↑クッパを倒すことで5000点獲得。倒したあとはポール上部へ突撃。ちなみに、ポールは飛び越せるが特に意味はない。

ワリオのリンゴがり

回転：大

ルール 大砲でワリオを撃ち出し、ワリオをリンゴに当ててリンゴを狩る。爆弾やリンゴの投げるダイナマイトで大砲を破壊されるとゲームオーバー。

操作 本体を回転させて大砲の砲身を上下。爆弾にワリオを2匹くっつけた状態でAボタンを押すと爆発。

爆弾の狙いを定めてリンゴを倒そう

爆弾でリンゴを爆発させると焼きリンゴになり、それを倒すと高得点。また、走ってくるリンゴや、ステージボスの巨大リンゴなども登場する。ちなみに画面左上のリンゴマークはいちばん上がリンゴを倒した数、その下が焼きリンゴを倒した数、いちばん下が巨大リンゴを倒した数だ。



←爆弾にワリオを2匹くっつけるとAボタンで爆破可能。これを利用して、リンゴをまとめて焼きリンゴにしてしまおう。



↑焼きリンゴを倒すコツは、爆弾を爆発させたらその少し奥に狙いを変えてワリオを発射すること。



↑砲台前にリンゴが来たら優先して倒す。ダイナマイトを投げつけられたら手遅れだ。その前に倒せ！



←巨大リンゴは爆弾で何回か攻撃すると逃げていくので、そこへワリオを当てて倒す。倒すと10000点をもらえる。

ワリオのまわしげり

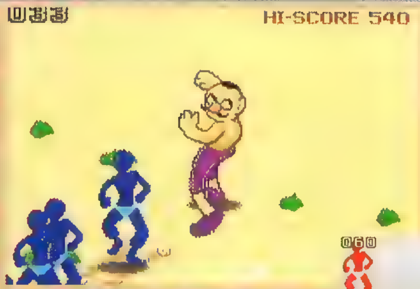
回転：大

ルール ワリオの蹴り足を回転させて、迫りくる大勢の敵を蹴り飛ばす。攻撃をはずしてしまい、敵に接触するとミスとなる。

操作 本体を回転させることで蹴り足を回転させて、敵に攻撃を仕掛ける。

蹴り足で触れるだけで大勢の敵を倒せる

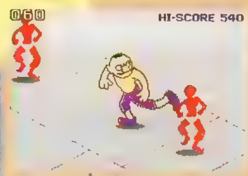
敵は蹴り足にかすっただけで倒せるので、同じ場所から何人も敵がやってきた場合は、ずっとその方向に蹴り足を出して倒そう。敵に囲まれた場合は、1回転させて蹴り飛ばそう。余計に蹴り足を回さずに、ある程度敵を引きつけてまとめて倒すほうが、敵の次の攻撃に備えやすい。



◀蹴り足を敵の前に出しておく感じで倒そう。何度も蹴るのも悪くはないが、できるだけ腕の疲れを抑えて戦うようにしよう。



▲敵に囲まれたら本体を大きく回してまとめて倒そう。ちなみに、背景の種類はノーマル、石床、海の3種類。



▲両側から敵が出現する場合は、タイミングよく蹴り足を半回転させて倒そう。



▶タイミングよく蹴るのがポイント。敵に一瞬触れられても、すぐ倒せばミスにならないので、あきらめずに進めよう。

スペースブーメラン

回転：大

ルール 腕を操り、ブーメランを投げて敵をやっつける。ブーメランをキャッチしそこねたり、ミサイルが腕に当たったりするとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、腕を回転させる。ブーメランは右側から左側へ傾けることで投げられる。

ミサイルを優先して攻撃安全なプレイを目指せ

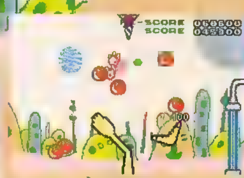
勢いをつけて大きな弧を描くようにブーメランを投げるのが基本。ミサイルもこの軌道で破壊できる。また、あまり勢いをつけずに小さな弧を描いて投げるテクニックを身につけると、アイテムを取るときに便利。星型のアイテムは敵全滅、時計型は敵一時停止、青いアイテムはバリア。



◀勢いのつけ方がクリアのコツ。大きく振り投げたり手元を攻撃したりと、ブーメランの軌道を使い分けることができる。



▲対ボス戦では、小さくブーメランを投げて、速攻をかけて倒そう。ほかに敵も出現しないのであせらずに攻撃しよう。



▲青いアイテムを取ると右側にバリアが出現。キャッチしそこねても、バリアに跳ね返って戻る。



▶ボスは胴体を破壊すると首だけになって逃げていく。首を破壊すれば10000点も入るので、絶対見逃さないように。

ちゃんばらせんせい

回転：中

ルール　ちゃんばらせんせいの持つ竹刀を操作して、襲いかかる敵の竹刀を叩き落とす。敵の竹刀にヒットさせられないとミスとなる。

操作　本体を回転させることで、ちゃんばらせんせいの竹刀を振り回す。

大振りせずコンパクトに竹刀を振ろう

基本的に竹刀は振り切らず、斜め上で止める感じで敵の竹刀にヒットさせよう。竹刀を敵の竹刀に当たる位置で止めておくのも有効だ。



➲これだと竹刀の振りすぎで危険。反対側の敵を攻撃するとき振り遅れてしまう。



⬆このあたりに竹刀を出しておけば、敵の竹刀にヒットする。竹刀を大きく振る必要はまったくない。

ハーフパイプ

回転：中

ルール　スノーボーダーを操作して斜面を滑降。最後に決めるジャンプ中にトリックを決める。トリックを失敗するとミスとなる。

操作　本体を回転させることで姿勢を制御して滑り、ジャンプライン上でAボタンを押すとジャンプする。

ジャンプ中に次のジャンプの準備をしよう

スピードをつけてジャンプラインに到達した瞬間にAボタンを押そう。ジャンプしたら飛んでいる間に逆方向へ滑るように姿勢を変えておこう。



➲黄色いラインに到達した瞬間に、Aボタンを押してジャンプしよう。



⬆スピードに乗っているほど高得点が出る。ジャンプ中に本体を逆に傾け、次の滑りに備えよう。

VSおしひきすもう

回転：中

ルール　2人でプレイして、押し引き相撲で勝負する。相手の突きをすかしたり、手を突き押したりすれば1ポイント。3ポイント先取で勝ち。

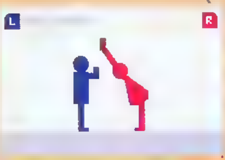
操作　本体を回転させることで押したり引いたりする。Lボタンで左の人の手、Rボタンで右の人の手が上下に動く。

唯一の2人プレイ専用ゲーム

2人で本体の端を持ち合って勝負する。相手が押してくるか引いてくるかを読んで自分の手を動かし、相手を攻撃したりすかしたりしよう。

L　左の人の手を動かす

R　右の人の手を動かす



⬆押し合い引き合いはプレイヤーの腕力次第なので、相手の腕力によって戦い方を変えよう。

ロングジャンプ

回転：中

ルール　鉄棒にぶら下がったキャラクターを回転させ、勢いをつけてロングジャンプ。その先にある板を割ることができればクリア。

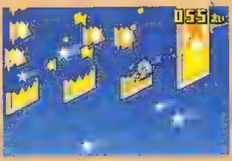
操作　本体を回転させることで姿勢を変えて勢いをつけ、Aボタンでジャンプ。ジャンプ後も姿勢は変更可能。

勢いをつけて思いっ切りジャンプしよう

鉄棒の頂点付近まで足を振り上げてすばやく回転させ、キャラクターが鉄棒の真下を通過したあたりでジャンプすれば、大量に板を壊せる。



➲これぐらいの位置まで足を振り上げて、一気に半回転させてジャンプしよう。



⬆上の板をかするように破壊し、高度が下がっていくときに下の板も破壊するのが理想的なジャンプ。

パットゴルフ

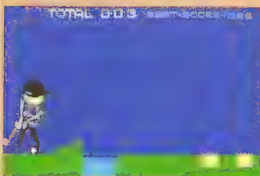
回転：小

ルール パットゴルフを5ホールプレイして、できるだけ少ないパット数を目指す。他のプチゲームのように時間制限などは存在しない。

操作 本体を回転させることで、ゴルファーのパットを振る。傾ける速さで強弱を調整することが可能。

全5ホールのショットをパターン化しよう

ショットする距離をコントロールできるかがゲームのポイント。ロングショットは、ゴルフクラブをめいっぱい左に振り上げ、スピードに乗せて右へスイングすればよい。短くショットしたい場合は、ゴルフクラブを振るスピードで飛距離を調整するより、クラブの振り上げを小さくすることで調整するほうが簡単だ。あまりボールが跳ねないようにショットしたい場合は、スイングのスピードを遅くするとよい。これらを組み合わせてプレイしよう。



←ショットの強さは、ゴルフクラブを振り上げる幅で調整しよう。いくら速くスイングしても、クラブを振り上げる幅が狭ければ遠くへはショットできない。



←グリーンの右側はバンカーだらけなので強く打ちすぎないように注意しよう。バンカーに入ってしまったら、フルスイングしてボールを一気に叩き出そう。

◆マップを覚えよう

コースを覚えることがハイスコアへの道となる。ここに全5ホールのマップを掲載したので、プレイの参考にしよう。スイングの方法とマップに慣れないうちは、何打も叩いてしまうことになるだろうが、あきらめずプレイして自分なりの理想のゴルフを完成させよう。

HOLE1



↑1打目はフルスイングの1歩手前でショットして、バンカー手前に落とそう。そして、2打目はフルスイングでカップイン。

HOLE2



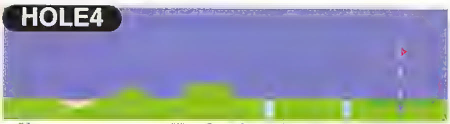
↑1打目はフルスイングの若干手前で打ち、中央の出っ張りを過ぎたところを狙う。そこからゆっくりフルスイングしよう。

HOLE3



↑少し振り上げを甘くし、ちょっと弱めにショットしてホールインワンを目指す。フルスイングだと確実にバンカー行き。

HOLE4



↑遅めにスイングして、左の出っ張りの上に乗せる。それ以降も強打せず遅めのスイングをして、ボールが跳ねないようにする。

HOLE5



↑2打使ってコース中央の池手前に持っていき、そこからゆっくり目にフルスイングしてバンカー手前を狙おう。

つっぱりてんごく

回転：大

ルール 相撲取りの手を回転させて飛んでくる座布団などの障害物を叩き落とす。座布団を落としそこねて相撲取りに直撃すると、ミスとなる。

操作 本体を回転させることで相撲取りの手を回転させる。

飛んでくる座布団に集中して叩き落とそう

障害物には、まっすぐ飛んでくるものと回転しながら飛んでくるものがある。回転して飛んでくるものは着地点を予測して手を置こう。



↑回転して飛んでくるのは謎の小型相撲取り。あらかじめ着地点に手を置いておいて防ごう。



→座布団はまっすぐ飛んでくる。手を回転させて、叩き落としてしまおう。

ひつじがいっぱい

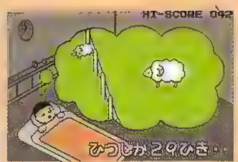
回転：なし

ルール 走る羊をジャンプさせて、進行方向にある柵にぶつからないようにする。ぶつかってしまった時点でミスとなる。

操作 Aボタンを押すことで羊をジャンプさせる。

いろいろな羊が出てくるが冷静に対処しよう

途中で止まる羊と歩行速度が変わる羊に注意。ちゃんと柵の手前まで来たのを見てジャンプしよう。羊の色や大きさは関係ない。





➲けっこう遠くからジャンプしても平気だが、もしもに備えて柵の前で飛ぶようにしよう。

⬆小さいものや色違いの羊に惑わされないこと。気にするのは羊がいる位置だけでかまわない。

スキージャンプ

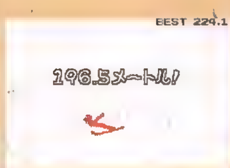
回転：中

ルール スキーで滑りながら加速してジャンプ地点まで進み、角度を調整して飛ぶ。できるだけ長い距離を目指して飛んでみよう。

操作 本体を回転させることで地面を傾け、ジャンプ後は姿勢制御。Aボタンでジャンプ。

ジャンプの角度調整に集中しよう！

飛距離を出すポイントはジャンプの角度。ジャンプ時に表示されるゲージに合わせてAボタンを離し、ベストの角度でジャンプしよう。





➲45度前後がベストなジャンプ角度。ジャンプしたら姿勢を制御しよう。

⬆空に舞っている雪の動きを見て姿勢を調整しよう。そして、できるだけ飛距離を稼ぎ新記録を狙おう。

ミシンクラブ

回転：大

ルール 布に描かれたぬい目ラインに合わせてミシンで布をぬっていく。ぬい目からそれてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることで、布を動かす。

布の中央にへばりつくようにぬえ！

ぬい目ラインから針が出ないようにぬおう。連続してカーブする場合は針が刺さっていく部分をよく見て、常にぬい目の中央を進むように。





➲連続カーブが難しいが、針の刺さっている位置とぬい目に意識を集中。

⬆狭い場所でのカーブでは本体を急回転させて対応。ここでも、やはり針の先を見つめてプレイすること。

ホームランさん

回転：中

ルール ピッチャーを操って球を投げ、バッターを操って打つ。そして、全5球を打ち終わったあとでの合計飛距離を競う。

操作 本体を回転させることでバットを振り、Aボタンで球を投げる。

自分で投げた球を自分で打ってホームラン

ゲージが最高値のときにAボタンを押して速球を投げ、バットを思いっ切り振ってホームランを打とう。センター方向を狙うのがベストだ。





➲速球のほうがよく飛ぶ。5球目はゲージの増減スピードが速いので集中しよう。

⬆センター方向に打ち返すと飛距離が出る。1打ごとに165m以上の飛距離を目指してプレイしよう。

ネコロイド

回転：中

ルール ネコを転がして向きを合わせ、敵をショットで撃ち落としてハイスコアを競う。ネコが敵に触れてしまうとミスとなる。

操作 本体を回転させることでネコを転がす。Aボタンでショットを撃つことができる。

なるべく早めにやっつけてしまおう

画面中央部分でネコをゆっくり回転させて移動しながらショットするのが基本だが、敵が急接近してきたら勢いよく転がしてすばやく逃げる。



⬆途中でボスキャラクターも登場。1対1なので、敵が寄ってきたらめいっぱい転がって逃げよう。



➡ネコの回転次第で、ショットを発射する方向も変わる。微妙に回って位置を調整しよう。

PYORO R

回転：大

ルール 花に向かって襲いかかるたくさんの敵を、PYOROのクチバシで倒す。すべての花が敵に襲われてしまうとミスとなる。

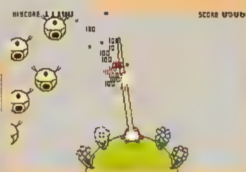
操作 本体を回転させることでクチバシの方向を変える。Aボタンでクチバシを伸ばして攻撃。

まとめて敵を倒して スコアを稼ぎつつプレイ！

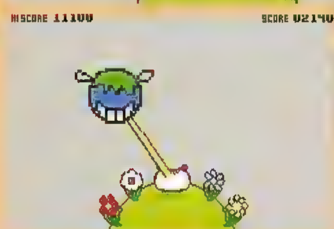
小さい羽虫は、まとめて倒すと高得点が入る。丸い大きな敵は、クチバシを突き刺して本体を何度も左右に傾けることで倒すことができる。クチバシが敵に刺さっているときは他の敵を攻撃できないので、花の近くに小さい羽虫がいる場合はそちらを優先して倒そう。



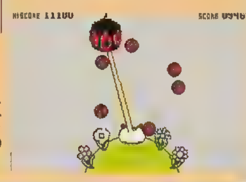
⬅小さい羽虫が花に襲いかかる前にクチバシで倒せ。花は襲われると黒くなってしまう。すべての花が黒くなるとミスとなる。



⬆小さい羽虫は、1匹ずつ倒すと10点しか入らないが、大量にまとめて倒すと得点アップ。



⬆この敵は、クチバシを刺して本体を左右に振れば爆発させて倒せる。



➡ボスも登場。ボスもクチバシを刺して倒すタイプ。周りのザコから倒せ。

まわるメイドインワリオ

回転：中

ルール 『まわるメイドインワリオ』をプレイすることができる。少し不思議な感じだが、タイトル画面へと戻るだけのプチゲーム（？）だ。

操作 特に操作方法はなく、この項目を選択した時点でタイトル画面へと戻るようになっている。

う〜ん…、このゲームはいったい!?

これを選択すると『まわるメイドインワリオ』がプレイできる。しかし、もともとプレイしているのが『まわるメイドインワリオ』だが……。



⬆選択すると、よく見慣れたこの画面になり「まわるメイドインワリオ」のタイトル画面が表示される。



➡『まわるメイドインワリオ』？ 今プレイしているのがまさにそれなのに……。

ガチャコロンコンプリートデータ



ガチャコロンデータ一覧

スコアアタックに何度も挑戦して集めよう

スコアアタックで手に入れることができるガチャコロン全142種の景品を、それぞれの遊び方や効果もあわせて解説していこう。景品の中には出現ステージや出現条件が限定されているものもあるので、集める前に確認しておこう。何度もスコアアタックに挑戦して、景品のコンプリートを目指してほしい。



⇧クリアしたゲームモードで、スコアアタックに挑戦だ。



⇧ボス戦のあとには、たいてい1回引くことができる。

レコード　こちら★モナピザ

「モナ」ステージのBGM。ダイヤモンドシティのアイドル・ナオ コモリの歌うモナピザのテーマソングが聴ける。モナピザの店長ジョーも飛び入りで参加している。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

レコード　オレたち♥ピザ・ダイナソー

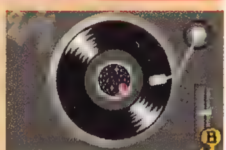
モナピザのすぐ隣に店舗を構えているライバル店、ピザ・ダイナソーのテーマ曲を聴くことができる。「モナ」ステージのデモ画面シーンで流れているBGMだ。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

レコード　キラめくほしぞら

「モナ」のボスステージで流れるポップな楽しい曲「ヘリコプカー」のBGMを聴くことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

レコード　メイクロード

「ジミーT.」のプチゲーム「みちづくり」のBGMが聴ける。歌詞は「つづくつづくよどこまでも…このみちそのみちどっちみち…ぼくらのみらいをメイクロード」。



出現条件	プチゲーム「みちづくり」がずかんに登録されている
出現ステージ	すべて

レコード　ジミー'S ダンス 2004

「ジミーT.」ステージのデモで流れる曲を聴くことができる。リミックスされたジミーのノリノリヒットナンバーだ。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	―

レコード　ハ・ナ・シュー

「カット」のボスステージとして登場する「ハナシュー」のBGMが聴ける。曲はザコ戦からボス戦までのメドレー形式になっている。



出現条件	ステージ「カット&アナ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

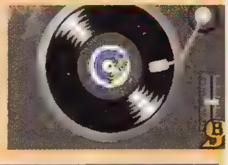
レコード タクシーのためのソナタ



「ドリブル」のデモで聴こえるラジオの中で流れた曲のひとつ。マツナガ交響楽団による、2004年10月14日、ダイヤモンドホールでの演奏を収録。

出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

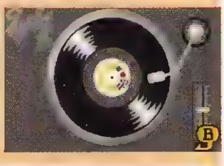
レコード Helterskelter



「ドリブル」のデモで聴こえるラジオで流れた曲のひとつ。ロックでテクノな新人ニシマッキーのデビュー曲。

出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

レコード せんろ



「ドリブル」のボスステージ、「トロッコ」のBGMを聴くことができる。

出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

レコード ひらめきのまい



クライゴアのデモで流れているBGMを聴くことができる。クライゴアによると、この曲を聴きながら踊ることで何か新しいものがひらめくらしい。

出現条件	ステージ「Dr.クライゴア」をクリアしている
出現ステージ	すべて

レコード ふぁみふぁみ REMIX



「ナインボルト」のデモで流れるBGMを聴ける。ジャケットはナインボルトとエイティーンボルトの顔のアップ。

出現条件	ステージ「ナインボルト&エイティーンボルト」をクリアしている
出現ステージ	すべて

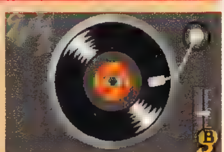
レコード ワリオ de マンボ



「ワリオマン」のボスステージとして登場する「おどるワリオ」の歌。LEVEL 1～3を通して聴くことができる。これでリズムを覚えればクリアが楽になるかも？

出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

レコード Vision



伝説のニューエイジユニット『バーバー』の幻の作品を聴ける。

出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている。
出現ステージ	すべて

レコード スーパーマリオブラザーズ



ファミコンソフト「スーパーマリオブラザーズ」の、地上面で流れるBGMが聴ける。「ナインボルト」の「スーパーマリオブラザーズ」でも流れる。

出現条件	ステージ「ナインボルト&エイティーンボルト」をクリアしている
出現ステージ	すべて

レコード メトロイド

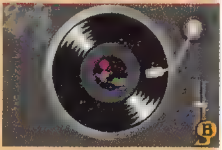
ディスクシステム用ソフトとして発売されたアクションゲーム「メトロイド」のエンディングテーマを聴くことができる。



出現条件	プチゲーム「メトロイド／モーフボール」と「メトロイド／サムス」が両方とも「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

レコード バルーンファイト

ファミコンソフトとして人気を博した「バルーンファイト」のBGM。収録されている曲は、夜空をフラフラと飛んでいくCモード「バルーントリップ」のものだ。



出現条件	プチゲーム「バルーンファイト」がずかんに登録されている
出現ステージ	すべて

レコード レッキングクルー

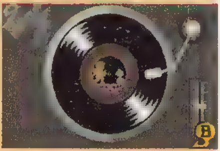
ファミコンソフト「レッキングクルー」のBGMを聴くことができる。このBGMはナインボルトのプチゲームとして登場する「レッキングクルー」でも流れている。



出現条件	プチゲーム「レッキングクルー」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

レコード パルテナのかがみ

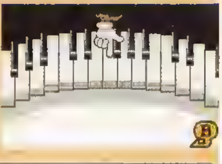
ファミコンソフト「パルテナの鏡」のオープニングテーマを聴くことができる。



出現条件	プチゲーム「パルテナのかがみ」がずかんに登録されている
出現ステージ	すべて

がっき グリッサンドのピアノ

Aボタンを押しながら本体を回すと、「シャラララン」と、つながった音を出せるグリッサンド奏法が可能なピアノ。涼しげな音色を使って楽しんでみよう。



出現条件	がっき「しゃべらないピアノ」を手に入れている
出現ステージ	すべて

がっき しゃべらないピアノ

曲の弾き方やヒントは特に表示されないが、自由に弾くことができるピアノ。本体を回して鍵盤を選び、Aボタンで弾いてみよう。



出現条件	がっき「つきのピアノ」を手に入れている
出現ステージ	すべて

がっき つきのピアノ

『おぼろ月夜』の弾き方を教えてくれる練習用のピアノ。本体を回して鍵盤を選び、Aボタンで演奏できる。



出現条件	がっき「ちょうちょのピアノ」を手に入れている
出現ステージ	すべて

がっき ちょうちょのピアノ

誰もが一度は聞いたことがある曲、『ちょうちょ』の弾き方を教えてくれる練習用のピアノ。本体を回して鍵盤を選び、Aボタンで演奏できる。



出現条件	ステージ「オービュロン」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	－

がっき バイオリン

「モナ」ステージで流れる曲、『こちら　モナピザ』の弾き方を教えてくれるバイオリン。本体を左右に回して弾く。Aボタンは指導を飛ばすときに使用する。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき リズムハンマー

左右に振ってリズムを刻める。回転の勢いで音の強弱が変化する。音のパターンは8種類用意されている。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき ベル

本体を回すとベルを上下に振って音を出す。あまり激しく動かすと、先がすっぽぬけて演奏できなくなる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき デンデンだいこ

プレイヤーが動かす本体の回転に合わせて太鼓が回って音を出す。楽器というよりおもちゃに近い。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき マラカス

本体を回すとマラカスを鳴らすことができる。ラテンのおじさんつき。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき ブタぶえ

豚の鳴き声のような、ブーブーという音が鳴る。本体を回す角度の大きさで、音色が変わる不思議な笛だ。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

がっき まがったギター

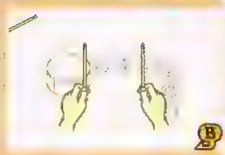
本体を回して右手を移動し、Aボタンで弾くことができ、Lボタンでカッティングもできる。基本はフォークギターだが、フレットだけエレキギター仕様。



出現条件	プチゲーム「そったギター」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

がっき カラーたいこセット

叩くと色が変わる、カラーたいこの5個セット。左右でスティックを移動し、Aボタンで叩く。Aボタンを押し続けると連打し、Lボタンで連打数を切りかえられる。



出現条件	プチゲーム「カラーたいこ」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

がっき そうげいろのせんす

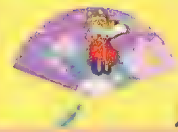
あおぐことで音が鳴る、とっても不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、さっそうとバイクに乗ったワリオだ。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	ワリオマン

がっき ふじいろのせんす

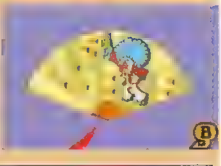
あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、スクーターに乗ったモナ。



出現条件	特になし
出現ステージ	モナ

がっき クリームいろのせんす

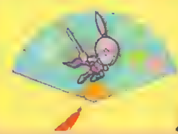
あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、ケータイを持ったジミーT.。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	ジミーT.

がっき あさぎいろのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、カット。



出現条件	ステージ「カット&アナ」をクリアしている
出現ステージ	カット&アナ

がっき ももいろのせんす

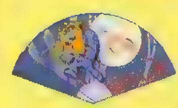
あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、アナとぽんきち。



出現条件	がっき「あさぎいろのせんす」を手に入れている
出現ステージ	カット&アナ

がっき あいいろのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、ハンドルを握ったドリブル。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

がっき そらいろのせんす

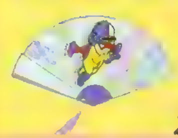
あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、工具箱の前で踊るスピッツ。



出現条件	がっき「あいいろのせんす」を手に入れている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

がっき みずいろのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。扇子に描かれている絵柄は、Dr.クライゴア。



出現条件	ステージ「Dr.クライゴア」をクリアしている
出現ステージ	Dr.クライゴア

がっき さくらいろのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。描かれている絵柄は、ブタ型UFOとオービュロン。



出現条件	ステージ「オービュロン」をクリアしている
出現ステージ	オービュロン

がっき まっしろなせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。描かれている絵柄は、スケボーに乗ったナインボルト。



出現条件	ステージ「ナインボルト＆エイティーンボルト」をクリアしている
出現ステージ	ナインボルト＆エイティーンボルト

がっき はだいろのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。描かれている絵柄は、エイティーンボルト。



出現条件	がっき「まっしろなせんす」を手に入れている
出現ステージ	ナインボルト＆エイティーンボルト

がっき スカイブルーのせんす

あおぐことで音が鳴る不思議な扇子。本体を回すと扇子を開いたり閉じたりできる。描かれている絵柄は、大笑いするワリオマン。



出現条件	がっき「ぞうげいろのせんす」を手に入れている
出現ステージ	ワリオマン

にんぎょう けんきょなオウさま

本体を回して、オウさまをおじぎさせることができる。おじぎするときに音が鳴る。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう アイドル（おとこ）

女の子に大人気のアイドル（おとこ）をかたどった人形。本体を左右に回すと目が動く。放っておいても変化が起こる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう くま

かわいらしい、くまのぬいぐるみ。本体を回すことで、床の上を転がしながら遊ぶことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう タニパッパ

クリーチャー・タニパッパの人形を転がして遊べる。タニパッパは「ドリブル＆スピッツ」の「モグラタタキ」LEVEL2に登場。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう とざんか

果敢な挑戦を続ける登山家の人形。左右に回すとどんどん上に登っていく。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう キリン

動物のキリンの人形。左右に回すと動き、Aボタンを押している間はクタッと崩れる。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

にんぎょう クネオくん

クネクネしたクネオくんの人形。Aボタンを押している間はクネッと崩れる。Aボタンを押しながら本体を回すと左右に動く。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

にんぎょう キノコ

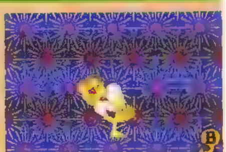
キノコの人形。左右に回すと先端が動き、Aボタンを押している間は横倒しになる。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

にんぎょう ヨガマン

ヨガが得意なヨガマンの人形。本体を左右に回すと体を前後に曲げて遊べる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

にんぎょう ワリオ

ワリオの人形。本体を左右に回すと胴体が伸び縮みする。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	ワリオマン

にんぎょう モナ

モナの人形。本体を左右に回すと目が動く。放っておいても変化が起こる。



出現条件	特になし
出現ステージ	モナ

にんぎょう ジミー

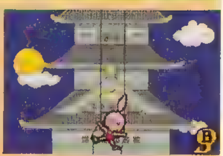
ジミーT.の人形。本体を回すとおじぎをする。激しく動かすとアフロヘアーが落ちる。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	ジミーT.

にんぎょう カット

カットの人形。本体を左右に回すと上に登っていく。天守閣を目指して登ろう。



出現条件	ステージ「カット&アナ」をクリアしている
出現ステージ	カット&アナ

にんぎょう アナ

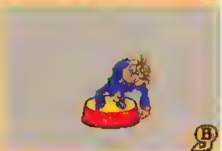
アナの人形。本体を左右に回すと上に登っていく。天守閣を目指して登ろう。



出現条件	にんぎょう「カット」を手に入れている
出現ステージ	カット&アナ

にんぎょう ドリブル

ドリブルの人形。Aボタンを押している間はポーズが崩れる。Aボタンを押しながら本体を回すと左右に動く。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

にんぎょう スピッツ

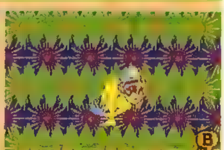
両手を上げて、ばんざいのポーズをしたスピッツの人形。本体を回すことで、床の上を転がして遊べる。



出現条件	にんぎょう「ドリブル」を手に入れている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

にんぎょう Dr.クライゴア

Dr.クライゴアの人形。本体を左右に回すと体を前後に曲げて遊ぶことができる。



出現条件	ステージ「Dr.クライゴア」をクリアしている
出現ステージ	Dr.クライゴア

にんぎょう オービュロン

オービュロンの人形。本体を回すと転がして遊ぶことができる。



出現条件	ステージ「オービュロン」をクリアしている
出現ステージ	オービュロン

にんぎょう ナインボルト

ナインボルトの人形。本体を回すと転がして遊ぶことができる。



出現条件	ステージ「ナインボルト&エイティーンボルト」をクリアしている
出現ステージ	ナインボルト&エイティーンボルト

にんぎょう エイティーンボルト

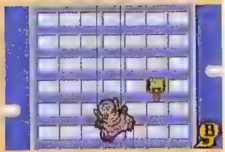
エイティーンボルトの人形。Aボタンを押している間はポーズが崩れる。Aボタンを押しながら本体を回すと左右に動かして遊ぶことができる。



出現条件	にんぎょう「ナインボルト」を手に入れている
出現ステージ	ナインボルト&エイティーンボルト

にんぎょう ワリオマン

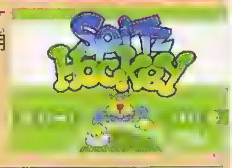
ワリオマンの人形。本体を左右に回すと上に登っていく。Aボタンで目からビームを発射。窓から顔を出すしゃぎいを倒しながら登ろう。



出現条件	にんぎょう「ワリオ」を手に入れている
出現ステージ	ワリオマン

ゲームソフト スピッツホッケー

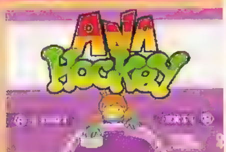
スピッツとテーブルホッケーで対戦できる。詳しい説明はP.116を参照。



出現条件	ゲームソフト「テーブルホッケー フォーエヴァー」を手に入れている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト アナホッケー

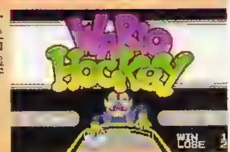
アナとテーブルホッケーで対戦できる。ただし、ときどきテーブルにモグラが現れてじゃまをする。詳しい説明はP.116を参照。



出現条件	ゲームソフト「テーブルホッケー フォーエヴァー」を手に入れている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ワリオホッケー

ワリオとテーブルホッケーで対戦できる。ただし、左右の端に電流が流れている。詳しい説明はP.116を参照。



出現条件	ゲームソフト「テーブルホッケー フォーエヴァー」を手に入れている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト テーブルホッケー フォーエヴァー

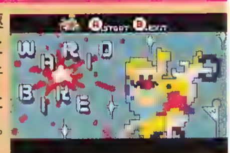
ワリオと対戦できる最高難度のテーブルホッケー。詳しい説明はP.116を参照。



出現条件	プチゲーム「テーブルホッケー」が「ずかん」に登録されている。
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ワリオバイク

ワリオがバイクに乗って駆け巡る。ナインボルトの「エキサイトバイク」に似たプチゲーム。ファイアを吐くこともできるようになっている。詳しい説明はP.117を参照。



出現条件	プチゲーム「エキサイトバイク」が「ずかん」に登録されており、かつステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ワリオのリンゴがり

ワリオが大砲で近づいてくるリンゴたちを狩っていく。詳しい説明はP.117を参照。



出現条件	プチゲーム「ワリオがとぶたいほう」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ワリオのまわしげり

たくましくなったワリオが群がる敵を回し蹴りで倒す。詳しい説明はP.118を参照。



出現条件	プチゲーム「まわしげり」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト スペースブーメラン

ブーメランを投げて宇宙の敵を倒す。戻ってきたらちゃんとキャッチしよう。詳しい説明はP.118を参照。



出現条件	プチゲーム「ブーメラン」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ちゃんばらせんせい

ジミーT. の『ちゃんばら』に似たプチゲーム。次々と現れる敵を刀で斬ろう。詳しい説明はP.119を参照。



出現条件	プチゲーム「ちゃんばら」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ハーフパイプ

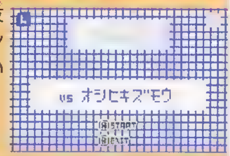
スノーボードに乗って４回のチャンスのうちにトリックを決めて得点を競う。詳しい説明はP.119を参照。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト VS オシヒキズモウ

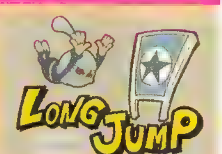
対戦専用のプチゲーム。友だちとゲームボーイアドバンスをつないで遊ぼう。詳しい説明はP.119を参照。



出現条件	ステージ「ジミーパパ&ママ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ロングジャンプ

勢いをつけてできるだけ遠くへ飛び、板を割る。詳しい説明はP.119を参照。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト パットゴルフ

全５ホールの本格的パットゴルフ。少ない打数でホールアウトしよう。詳しい説明はP.120を参照。



出現条件	プチゲーム「ホールインワン」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト つっぱりてんごく

手を回してつっぱりで飛んでくるものをはね返す。ジミーT. の「すべてみきっておる」に似たプチゲーム。詳しい説明はP.120を参照。



出現条件	プチゲーム「すべてみきっておる」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ひつじがいっぱい

延々と羊を数え続ける。カットの「ひつじがいっぴき」に似たプチゲーム。フェイントをかけてくる羊もいる。詳しい説明はP.121を参照。



出現条件	ステージ「カット&アナ」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	−

ゲームソフト スキージャンプ

地面の傾きを変えて助走をつけ、角度を変えてできるだけ遠くへジャンプする。詳しい説明はP.121を参照。



出現条件	ステージ「Dr.クライゴア」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	—

ゲームソフト ミシンクラブ

モナの「ミシン」のロングバージョン。はみ出さないようにぬい続けよう。詳しい説明はP.121を参照。



出現条件	プチゲーム「ミシン」が「ずかん」に登録されている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ホームランさん

ホームランレースに挑戦。できるだけ遠くへ飛ばそう。詳しい説明はP.121を参照。



出現条件	ゲームソフト「パットゴルフ」を手に入れている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト ネコロイド

転がりながらビームを撃ち、敵を全滅させるシューティング。詳しい説明はP.122を参照。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

ゲームソフト PYORO R

PYOROの舌を伸ばして攻撃し、迫る虫から花を守ろう。詳しい説明はP.122を参照。



出現条件	「ずかん」にすべてのプチゲームを登録する（すべてのキャラクターに銀の王冠をつける）と、必ずもらえる
出現ステージ	—

ゲームソフト まわるメイドインワリオ

『まわる メイド イン ワリオ』が遊べる。タイトル画面に戻っただけのような気も…。詳しい説明はP.122を参照。



出現条件	「ずかん」のすべてのプチゲームで合格点をとる（すべてのキャラクターに金の王冠をつける）と、必ずもらえる
出現ステージ	すべて

じつようひん てまわしどけい

正確な時間を表示する時計。本体の回転で針を回し、Aボタンの早送りなどを使いながら時刻を合わせておこう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん チキューギ

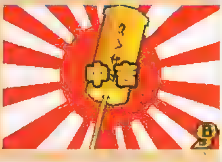
おもな国が国旗とともに表示される地球儀。本体の回転で左右に回せる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん おみくじ

本体を回しておみくじ箱を傾け、運勢を占おう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん プラネタリウム

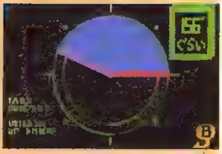
12星座が観察できるプラネタリウム。本体を回して夜空を回転させよう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん ブンドキ

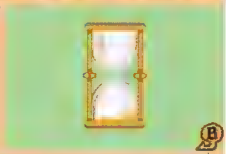
だいたいの角度を測れる。本体を回して調べたいものの角度にメーターを合わせよう。Aボタンを押すとメーターをリセットできる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん すなどけい（1ぷん）

本体を回してひっくり返すと、1分間で砂が落ちる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん すなどけい（3ぷん）

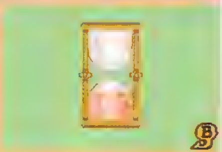
本体を回してひっくり返すと、3分間で砂が落ちる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん すなどけい（5ふん）

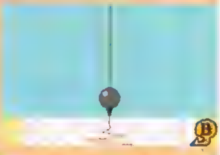
本体を回してひっくり返すと、5分間で砂が落ちる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん じしんけい

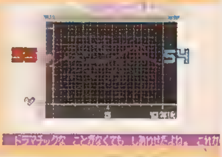
本体の回転に対応して、揺れ幅を記録する。Aボタンを押すと画面を切りかえて記録を見ることができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん ラブテスター 2004

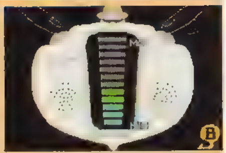
LボタンとRボタンを押すことで、2人の愛情を診断できる。Aボタンで画面を先送りして未来の予測も見よう。



出現条件	ステージ「ナインボルト＆エイティーンボルト」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	－

じつようひん　ウソはっけんき

LボタンとRボタンを同時押しして本体を持っている人が、嘘をつくとサイレンが鳴って知らせてくれる機械。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

じつようひん　タイマー

時間がきたのをベルで知らせてくれる、5分まで設定できる時限タイマー。本体を回して時間を合わせ、Aボタンでベルを止める。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　はるのまんげきょう

春をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　なつのまんげきょう

夏をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　あきのまんげきょう

秋をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　ふゆのまんげきょう

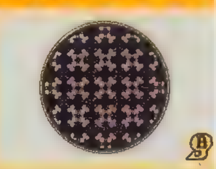
冬をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　じょうねつのまんげきょう

情熱をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ　あいしゅうのまんげきょう

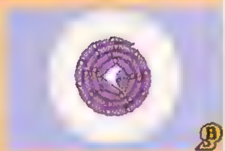
哀愁をモチーフにした万華鏡。本体を回して。映像が移り変わるのを楽しもう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ まきまきヘビ

本体を回し、ヘビを巻いて遊ぼう。きつく巻き続けると、変化が起こる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ パトカー

本体を回すと、パトカーを転がして遊べる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ からみあうロボット

本体を回すと、からみあうロボットを転がして遊べる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ ふくわらい

本体を回転させてパーツを変えよう。気に入ったパーツが見つかったらAボタンで決定、次のパーツを選ぼう。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

おもちゃ ブレイクショット

ビリヤードで最初のショットだけで何個ボールを落とせるか競う。本体を回してキューの角度を変え、Aボタンでショットしよう。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	すべて

おもちゃ スノーボール

ボールの中で雪が降り続ける美しいインテリア。本体を回して雪の降る方向を変えることもできる。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

おもちゃ スーパーボール

本体を回してスーパーボールを壁に跳ね返らせて遊べる。壁のボタンに当てると、背景の絵が変化する。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ こま

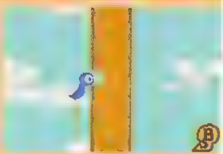
本体を勢いよく回転させて、こまを回して遊ぼう。こまがうまく回ると絵が現れる。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	すべて

おもちゃ キツツキ

本体を左右に回してキツツキに木をつつかせて遊ぶ。木を切り倒すこともできる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

おもちゃ オルゴール

『こちら★モナピザ』を奏でるオルゴール。本体を回転させてねじを回そう。



出現条件	ステージ「モナ」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	—

おもちゃ くさいペンライト

本体を左右に回して振ると、ワリオの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	ワリオマン

おもちゃ おしゃれなペンライト

本体を左右に回して振ると、モナの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	特になし
出現ステージ	モナ

おもちゃ にぎやかなペンライト

本体を左右に回して振ると、ジミーT.の絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	ジミーT.

おもちゃ げんきなペンライト

本体を左右に回して振ると、カットの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「カット&アナ」をクリアしている
出現ステージ	カット&アナ

おもちゃ おとなしいペンライト

本体を左右に回して振ると、アナの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	おもちゃ「げんきなペンライト」を手に入れている
出現ステージ	カット&アナ

おもちゃ ちからづよいペンライト

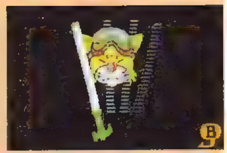
本体を左右に回して振ると、ドリブルの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

おもちゃ　もちにくいペンライト

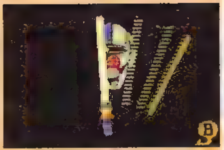
本体を左右に回して振ると、スピッツの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	おもちゃ「ちからづよいペンライト」を手に入れている
出現ステージ	ドリブル&スピッツ

おもちゃ　きみょうなペンライト

本体を左右に回して振ると、Dr.クライゴアの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「Dr.クライゴア」をクリアしている
出現ステージ	Dr.クライゴア

おもちゃ　クールなペンライト

本体を左右に回して振ると、オービュロンの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「オービュロン」をクリアしている
出現ステージ	オービュロン

おもちゃ　ピカピカなペンライト

本体を左右に回して振ると、ナインボルトの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	ステージ「ナインボルト&エイティーンボルト」をクリアしている
出現ステージ	ナインボルト&エイティーンボルト

おもちゃ　クセのあるペンライト

本体を左右に回して振ると、エイティーンボルトの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	おもちゃ「ピカピカなペンライト」を手に入れている
出現ステージ	ナインボルト&エイティーンボルト

おもちゃ　ニンニクくさいペンライト

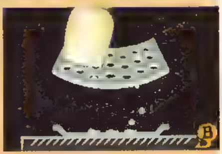
本体を左右に回して振ると、ワリオマンの絵が現れる不思議なペンライト。



出現条件	おもちゃ「くさいペンライト」を手に入れている
出現ステージ	ワリオマン

そのた　だいこん

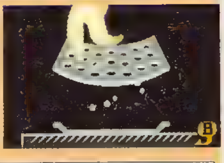
本体を左右に回すと、だいこんをおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

そのた　まがっただいこん

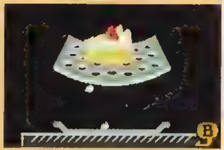
本体を左右に回すと、形の曲がっただいこんをおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 いちごのショート（Sサイズ）

本体を左右に回すと、Sサイズのいちごショートケーキをおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 いちごのショート（Lサイズ）

本体を左右に回すと、Lサイズのいちごショートケーキをおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 あかいじどうしゃ

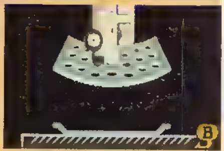
本体を左右に回すと、赤い自動車をおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 しろいじどうしゃ

本体を左右に回すと、白い自動車をおろすことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 そうじ

本体を左右に回してほうきを動かし、道に落ちているゴミを掃除しよう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 おじぞうさん

雪の中で耐え忍ぶおじぞうさん。本体を回して、おじぞうさんが被っている雪を取り払ってあげよう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 ビショビショいぬ

本体を回して、ビショビショに濡れた犬から水滴を吹き飛ばし、乾かしてあげよう。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

その他 ゆめみるしょうねん

本体を回して、少年の顔に降りかかる桜の花びらを振り払うことができる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

そのた　ハムスター

本体を回してハムスターを走らせ、電球をつけよう。あまり激しく走らせると……。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	すべて

そのた　え

山のそばの湖を描いた風景画。本体を回すと徐々に絵の中の季節が移り変わる。



出現条件	特になし
出現ステージ	すべて

そのた　ぞうきん

本体を回してぞうきんを絞ろう。Aボタンで水につけ直すことができる。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	すべて

そのた　ぽち

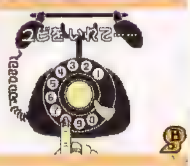
本体を回転させてネコのぽちをなでてあげよう。でも、あまり喜んでいない様子。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	すべて

そのた　むかしのでんわ

Aボタンで番号に指を入れ、本体の回転でダイヤルを回してからAボタンを放し、電話をかけよう。かける先はガチャコロンで手に入る電話番号。



出現条件	ステージ「ドリブル&スピッツ」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	－

そのた　モチつきセット

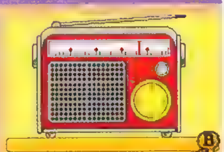
本体を回してモチをつこう。つきあがったモチは隣の人が食べて、新たなモチが出現する。食べた人には不思議な変化が起こる。



出現条件	ステージ「ジミーT.」をクリアしている
出現ステージ	すべて

そのた　アナログなラジオ

本体を傾けてアンテナを調整し、いろいろなラジオ番組を聴いてみよう。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしている
出現ステージ	すべて

そのた　スタッフ

スタッフロールだ。『まわるメイドインワリオ』を作った人たちの名前を見ることができる。



出現条件	ステージ「ワリオマン」をクリアしたときに必ずもらえる
出現ステージ	－

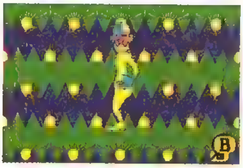
逆引きガチャコロン

「ガチャコロン」が全然出ない！　そんなときは逆引きで条件を調べよう

何度もスコアアタックを繰り返して、「ガチャコロン」をひいているのに、景品が全然そろわない！　そんなときは、きっと条件つきの景品を手に入れていないはず。出現ステージが限定される景品を一覧表にまとめたので、見比べてどのステージをプレイするとよいのか確認しよう。



⬆景品にまだ空きがあるのに「でんわばんごう」しか出ない。



⬆別のステージをクリアしたら、残りの景品が手に入った。

例外1 PYORO R

出現条件

「ずかん」にすべてのプチゲームを登録



⬆「PYORO R」は「ガチャコロン」を回しても出ない。「ずかん」を調べ、埋まっていないプチゲームがあれば、そのキャラクターの中でスコアアタック的要素の強いゲームをやろう。

例外2 まわるメイドインワリオ

出現条件

「ずかん」のすべてのプチゲームで合格点を取る



⬆「ずかん」に登録されているプチゲームすべてに金の王冠をつけよう。ちなみに、プチゲームがすべて合格しているキャラクターの頭にも金の王冠が表示されるようになる。

出現ステージ	種類	景品
モナ	がっき	ふじいろのせんす
	にんぎょう	モナ
	おもちゃ	おしゃれなペンライト
ジミーT.	がっき	クリームいろのせんす
	にんぎょう	ジミー
	おもちゃ	にぎやかなペンライト
カット&アナ	がっき	あさぎいろのせんす
	がっき	ももいろのせんす
	にんぎょう	カット
	にんぎょう	アナ
	おもちゃ	げんきなペンライト
	おもちゃ	おとなしいペンライト
ドリブル&スピッツ	がっき	あいいろのせんす
	がっき	そらいろのせんす
	にんぎょう	ドリブル
	にんぎょう	スピッツ
	おもちゃ	ちからづよいペンライト
	おもちゃ	もちにくいペンライト
Dr.クライゴア	がっき	みずいろのせんす
	にんぎょう	Ｄｒ．クライゴア
	おもちゃ	きみょうなペンライト
オービュロン	がっき	さくらいろのせんす
	にんぎょう	オービュロン
	おもちゃ	クールなペンライト
ナインボルト&エイティーンボルト	がっき	まっしろなせんす
	がっき	はだいろのせんす
	にんぎょう	ナインボルト
	にんぎょう	エイティーンボルト
	おもちゃ	ピカピカなペンライト
	おもちゃ	クセのあるペンライト
ワリオマン	がっき	ぞうげいろのせんす
	がっき	スカイブルーのせんす
	にんぎょう	ワリオ
	にんぎょう	ワリオマン
	おもちゃ	くさいペンライト
	おもちゃ	ニンニクくさいペンライト

「ガチャコロン」の「でんわばんごう」にかけると…？

「むかしのでんわ」にかけてメッセージを見ておこう

景品がほとんど集まると「ガチャコロン」で出現しだす「でんわばんごう」。この番号は、「ガチャコロン　そのた」の「むかしのでんわ」を使ってかけることで、特別なメッセージを見ることができるのだ。



➲メッセージがランダムに変わる「でんわばんごう」もあるので、何度もかけてみるとよい。完全に別の内容のメッセージが出てくることもある。

でんわばんごうメッセージ内容

1	いやーん！　エッチ！　こんな　ばんごうに　かけちゃ　ダメよ！　うっふ～ん。
2	にゃーにゃーにゃー、にゃにゃ　にゃー？　にゃーにゃにゃーにゃー…にゃにゃ！
3	わっ！　こんなときに　でんわ　しないでくれ！　ヤツに　おわれて　いるんだ！　…あ！　みつかってしまった　ドカッ！　バキッ！　ツー…。ツー…。
4	あ、まいどです！　いま　こえの　ただよう　なみまに　いるんですけど、いつごろ　ごうりゅう　できそうですか？　あ、いつまでも　まってますから、あわてずに　きてください！　では、また。
5	テンキよほうです。きょうの　テンキは　アメだね。だって　もう　ビショビショでしょ～！（ランダムに明日や来年のテンキの場合も）
6	あ！　ぼくたち　ですけども～、げんきに　してますか？　そちらの　せいかつは　もう　なれましたか？　まぁ　いろいろと　なんですが、ぼちぼち　やってますヨ！　またこんど　あそびに　いきますネ～。
7	しゃぎぃやけど　なんか　ようか？　…ふーん、じんせいに　なやんでんのか。（あとはランダム）
8	こちら　サイコロでんわ　です。サイコロが　ないときに　とっても　ベンリな　このばんごう。さあ　なにが　でるかな？　…でました（ランダムに数字）
9	こんにちは！　ぼくは　わるいカレです。ほなまた！
10	ハロー、モナだよ。ゴメンね、いま　ちょっと　てが　はなせないの。また　あとで　でんわくれる？（留守電、ランダムに内容変化、家の人が出ることもあり）
11	アナタ、なぜ　このばんごうを　しってるの？　あ、いわなくてもイイわ。きっと　アレよね。じゃあ、これから　アタシがいう　ばんごうに　もういっかい　かけてくれる？　8324よ。メモらなくて　だいじょうぶ？　けんとうを　いのってるワ！
12	もしもし、イイコに　してたかな？　まいにち　かえりが　おそくて　ごめんね。この　しごとが　おわったら　いっしょの　じかんを　たくさん　とるから、キライに　ならないでね。あいしてるよ。じゃぁ、またね…・。
13	さ～みしぃなあ～。ひとりで。さ～みしぃなあ～。だれか、いっしょに　あそんで　く～れ～ないかなぁ～。
14	はい！　モナピザです！　てんちょうの　ジョーで　ございます！　え？　モナ？（ランダムに変化）　いまはいたつちゅうですよ。それより　わたし　ジョーって　いうんですよ。こうみえても　イヌなんですよ！　てんちょうとは　おもえないでしょ？　……あ、ちゅうもんを　どうぞ。
15	コンニチワ！　ぼく、しんせつな　ヒトです。ゲームを　あそんでて　ゲームボーイアドバンス　ほんたいを　おとしちゃいそうで　コワイな～とおもってる　キミに　いいコト　おしえたげる！したに　クッションを　おいておくと　あんしんだヨ！
16	コンニチワ！　ぼく、しんせつな　ヒトです。ゲームを　ながいじかん　あそんでて、うまく　うごかないなあと　おもうときは、ゲームソフトがつかれちゃったのカモ。ポーズを　かけて　しばらく　やすませて　あげてネ。きっと　また　げんきに　なってくれるヨ。
17	コンニチワ！　ぼく、しんせつな　ヒトです。がめんの　したで　ながれている　メッセージは、Ｌボタン　で　はやおくりが　できるんだよ。え？　もう　しってる？　な～んだ、つまんないの。
18	コンニチワ！　ぼく、しんせつな　ヒトです。ゲームボーイアドバンス　ほんたいを　はげしく　うごかす　ゲームで、うっかり　スタートボタンを　おしちゃって、ポーズが　かかってしまう　ことって　ない？　そんなときは　オプションの　ポーズせってい　を　ためして　みてネ。
19	コンニチワ！　ぼく、しんせつな　ヒトです。ゲームを　あそんでると、ずかんに　あたらしいゲームが　そろっていくよネ？　この　ゲームをぜ～んぶ　あつめると、ナント　ウワサのゲームソフト　が　もらえちゃうんだって。がんばって　あつめてみてネ！
20	おや　まぁ、あそんでくれて　ありがとう。みなさんにも、この　おもしろさを　つたえてね。そこんとこ、4649！
21	は…い、なんでしょう…。あ、もう　こんなじかん！　ありがとう！　ちこくする　ところだった…。
22	おう！　ピザ　ダイナソー…あっ　いや、ピザ・ダイナソーで　ございます！　いつも　ありがとう　ございます！　ただいま、きょうりゅうセットが　オススメです！　けっして、トカゲの　ニクは　しようして　おりませんので　あんしんして……あっ！　おきゃくさん！　デンワ　きらいないで～……。（ランダムに変化）
23	きょうの　あなたの　うんせいは……（ランダム）
24	ごくろうさんです。ほんたいを　ふるのって　けっこう　つかれるでしょ？　ときどき　やすんでね。きらくに　あそんでくださ～い！
25	………… ……………… ‥ ……………むなしい。
26	アレ？　さっき、かけてくれた？　え？　ちがう？　ひとちがい？　ていうか、まちがいでんわ？　なんだよ～、それ。
27	シッ！　いますぐ　その　でんわを　きれ！　きらないと　たいへんなことに　なるぞ！　え？　きりかたが　わからない？　Ａボタンを　おせばいいんだ。ほら、はやく　おせ！　Ａボタンを　おして　でんわを　きるんだ！　なにしてるんだ、オレの　いっていることが　わからんのか！　はやく　きれってば！　おねがいだからさ！　きってくれよ！！　……あ、そうか！　コッチから　きればいいんだ。カチャ。
28	あ、きのうは　ドーモ。ええ、なかなか　たのしかった　です。また　いきたいですね。はい、それじゃ！
29	おい！　おまえ！　ドコで　この　ばんごうを　てにいれた！　……まあ　それは　いい。これから　オレが　いう　ばんごうに　かけなおしてくれ！　2569だ。おぼえたか？　よし　それじゃ、またな！
30	ハ～イ、ビックリ　シマシタ！　ココニ　カケテクル　ヒト　スゴク　メズラシイヨ。デモネ、ワタシハ　チョット　チガウネ。コレカラ　バンゴウヲ　イウカラ　ソコニ　カケテヨ！　7946。オーケー？　ソレジャア　バーイ！
31	そんなのさぁ、よくあることだと　おもうナ！　あんまり　クヨクヨすんなヨ！
32	わっはっはっはっは～…ひゃ～ひゃっひゃっひゃ～…うひうひひひっひ…うぇっへっへへへ…うぉほほほほほほほ！
33	あ、まちがえた！
34	あ、ウチは　けっこうです。まにあってます。

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wari

任天堂公式ガイドブック

●監修
任天堂株式会社

●企画・編集
水野震治 [illegible]
木村卓人 （〃）
菅沢美佐子
根橋悟 [illegible]
高山邦雄 （〃）

●執筆
合澤秀一
岡野英行
岸田元

●カバー・本文デザイン
橋本はじめ （BYTZ）
サトウアケミ （BYTZ）

2004年12月10日初版第一刷発行

●発行人
中島信行
●印刷所
共同印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替 (00180-1-200)
電話 編集 03-3230-5409
販売 03-5281-3555
株式会社 小学館



ISBN4-09-106193-1

まわる メイドインワリオ

mawaru made in wario™



任天堂公式ガイドブック

小学館

小学館の任天堂公式ガイドブック

ニンテンドーゲームキューブ

ペーパーマリオRPG



特製マップと詳しい解説を参考に、スターストーンを探して旅立ったペラペラを、全8ステージ迷うことなく冒険させよう。最短攻略をめざすなら、この本１冊でOK！

A5判 192ページ 1,143円＋税　ISBN4-09-106182-6

ニンテンドーゲームキューブ

くるりんスカッシュ！



アクションテクニックの基本解説のほか、ぼうけん&ちょうせんモードの全ステージをイラストマップつきで完全攻略。隠し要素もすべて公開したこのゲーム唯一の攻略本。

A5判 120ページ 1,000円＋税　ISBN4-09-106191-5

ニンテンドーゲームキューブ

ワリオワールド



宝石・ゴージャス宝箱・ワリオの黄金像の取り方つきマップで、全ステージを完全攻略。6種類のエンディング発生条件も公開。特製キャラクターシールつき愛蔵版ガイド。

A5判 160ページ 1,000円＋税　ISBN4-09-106168-0

■大好評発売中!!

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。

http://www.21010.net/

まわる メイドインワリオ



mawaru made in wario™

任天堂公式ガイドブック

小学館

9784091061935

ISBN4-09-106193-1

C9476 ¥1000E

1929476010001

定価：本体1,000円＋税

雑誌 69908-93

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

まわるメイドインワリオ

WL ワンダーライフスペシャル

小学館